NDS全新造型公布，重量级日版游戏阵容揭晓！

UCG

游戏机实用技术

2004.9B

TV GAME SEMIMONTHLY

10款近期大作完全解析

最终幻想Ⅰ·ⅡADVANCE

洛克人X 突击任务

异度传说 二章 善恶的彼岸

多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫

罪恶装备ISUKA

麻烦星人 恐慌制造者

数码怪兽 激战编年史

续·我们的太阳

街霸Ⅲ三度冲击

数码恶魔传说 天魔变

劲爆新闻

大陆版NGC即将推出

MGS3发售时间确定

莎木ONLINE登陆中国

SPECIAL

独家特稿

中国电视游戏业路向何方？

特别企划

漫谈游戏中的冷兵器 战场的艺术品

读游戏攻略，得神游大奖！详见本期"神游天下"

超级机器人大战三连发

机战 GC OG2 OG OVA

Gamehalo

街霸3.3 高手速成教学

麻烦星人的浣熊市大冒险

MGS3 片头动画先睹为快

WE8 挑战赛模式详细指南

WORLD SOCCER Winning Eleven® 8

赠

32页WE8最强攻略别册

4367名球员中英文实名对照表

本期赠送 WE8最强攻略别册 Gamehalo精彩VCD

Tot.111 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
18>
9 771008 060006

新机地机迷会

http://www.e-gtco.com
email:gtco@e-gtco.com

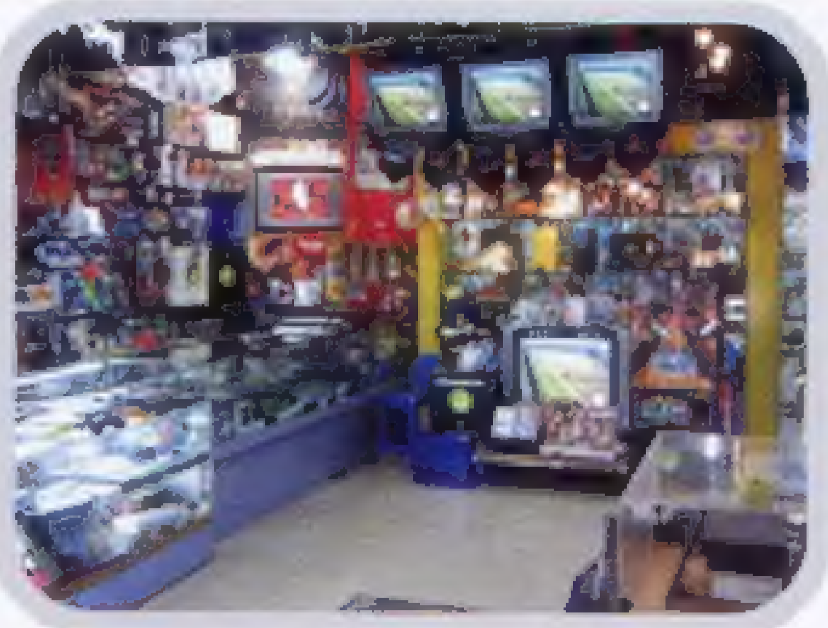
位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店。货品的价格同行最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。同时新机地为广大机迷打造一个全国最大、最全、最新的游戏爱好者天地。如果你方便上网请登陆我们的官方网站，我们的网站是集在线订购、产品展示、会员交流等为一体的综合性游戏网站！新机地机迷会再一次欢迎新老朋友的光临！

联系人：杨宇红
电　话：0755-26338933
手　机：13802233900
传　真：0755-25198828

十年发展 信誉至上

模型专卖店

总店

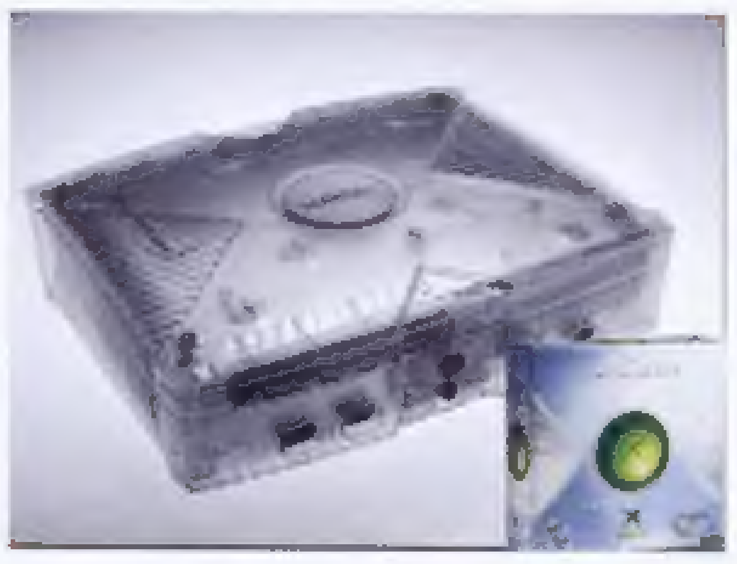


第二分店

第三分店

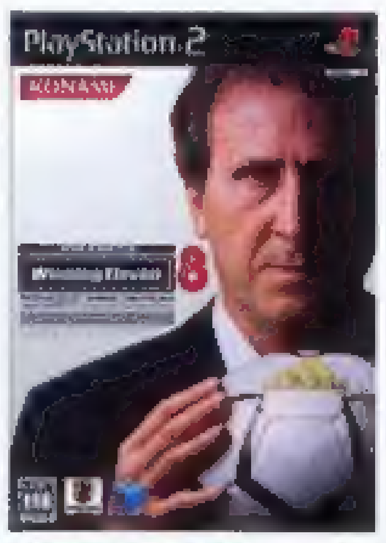
PS2 SCPH-55000

Naruto 限定版GBA SP



Xbox 限定版

《街头霸王 3 .3》限定版



《世界足球 胜利十一人 8》

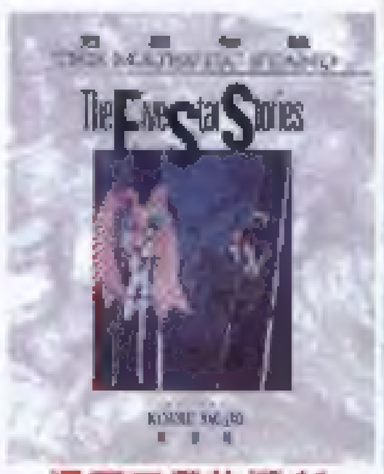
NGC 特惠装

《生化》限定版记忆卡

PS2 拳皇 2001 摇杆

限量樱大战 CD 套装版

漫画龙珠完全版



漫画五星物语 11

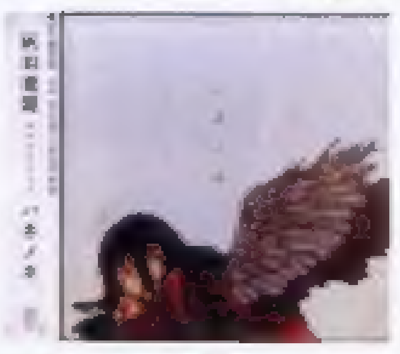
联系人：陈小姐
电　话：0755-25192481
手　机：13828796288

动漫专卖店

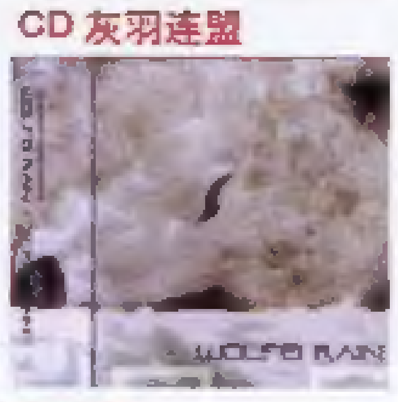
DVD 铁 3DVD 一套

DVD 超人 555 6碟一套

DVD钢之炼金术士3碟一套

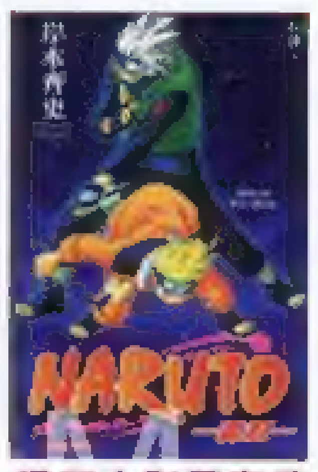


CD 灰羽连盟



CD 狼雨

漫画福音战士 9



漫画火影忍者兵之书

漫画浪客行 20

客户服务专线
或：0755-25198828

电话：0755-82252632
传真：0755-25198828

地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

GAMESON TRADING CO.

NDS减肥成功！

任天堂公布NDS全新超酷造型！

Our 焦点 Focus

7月28日，任天堂突如其来地，事前没有透露半点风声地，就对外公布了NDS的新造型，并同时宣布正式确认Nintendo DS(NDS)就是这台"异质掌机"的最终名称。不过任天堂还是没有公布NDS主机的包括正式发售日、价格、最终的规格参数等数据。

NINTENDO DS™

▲Nintendo DS(NDS)就是这台"异质掌机"的最终正是名称。

■原来是电源键在右，SELECT键及START键在左，现在倒过来了，这样按起来当然更方便了。

■新增点状的喇叭口，把原来的两处凹槽去掉了。

■原来按键都是灰色的，这次全部换成了黑色。

■原来屏幕下面的一块空地被"减肥"了。

▲NDS新造型展开图

▲NDS原造型展开图。

■触摸屏原来是平板式的，现在被设计成下凹式的，除了显得更有型以外，下凹式的屏幕设计也比较好安放屏幕保护贴。

■十字键不再像原来那样是圆角的，改回最传统的十字造型。

■当机盖合起来时，就会压到按键，因此按键周围那块地方必须是下凹的。原来的下凹区是半圆状的，但现在改为方状，同时整个下凹区更大，显得更大方。

■机身侧面不再像原来那样看起来非常厚。

■原来是平板式封盖，现在则充满了线条感及金属感。

▲NDS新造型合盖图

新造型的NDS相较之原来在E3上公布的NDS最大的变化当然是在于外形，新主机外形极具线条感及金属感，比起之前已经非常成功的GBA SP造型还要时尚！除了线条和色泽之外，仔细观察就会发现，NDS新造型比旧造型在宽度上有了大幅的减小！原来的NDS每块屏幕的下方都会看到很长一块黑色空余，但现在下方那块空余已经去除，这一改进的好处不仅仅是NDS更为小巧了，更主要的是，两个屏幕的距离要近得多了，这样在两个屏幕之间看东西更方便得多了。还有就是在厚度上，新造型不再有像原来那样让人感觉那么厚了，但实际厚度是否经过了修改还没有具体的数据。

▲NDS原造型合盖图

任天堂为什么会采取"在E3上先行公布初步造型，然后再公布正式造型"的做法呢？恐怕其原因就是任天堂对PSP这个对手的足够重视了。众所周知，PSP早在去年E3就已经开始宣传造势了，如果任天堂不在E3这个世界大会上和SCE较量一番，恐怕就会失去这个一年一度最重要的造势机会了。因此任天堂就在这种情况下匆匆让NDS在E3出场，比起有着充分准备的PSP来说，NDS的造型自然就显得"无比朴素"了。

之前GBA SP的疯狂成功就已经告诉任天堂，时尚的外形很重要！NDS的新造型无疑一改原来众多玩家及媒体对NDS造型的恶评，而且大大提高了NDS对年青人的吸引力。这也是任天堂明知会有种种负面影响，还是要完全推翻E3时向全球公布的NDS造型而设计全新造型的原因。

更多重量级NDS软件名单公布

这次令NDS自豪的不仅在于时尚的外形，还在于更为强大的软件阵容。目前全球方面已有100家以上公司加入NDS开发阵容，120款NDS游戏正在开发之中，仅任天堂本身就有20多款游戏正在开发中。(不过目前只公开了不到10款)目前正式公布的日版游戏已有72款，比起之前索尼公布的59款日版PSP游戏还多出了13款。Atlus可以说一口气就公布了5款作品，其中就包括招牌游戏《真·女神转生》；而Konami也是大举进军，《游戏王》、《伍佑卫门》、《我们的太阳》、《恶魔城》、《WE》……似乎旗下所有著名作品都公布了NDS版；Square Enix除了原来公布的3款大作之外，这次又公布了《圣剑传说系列新作》及《史莱姆总动员系列新作》。(NDS美版游戏阵容也公布了，但大多重量级作品与日版相同)目前NDS的日版游戏阵容的确是在气势上压倒了PSP，不知PSP将如何反击，相信到9月底的东京游戏展2004就可以明白了。

www.plumbook.cn

游戏机实用技术 2004.9B TV GAME SEMIMONTHLY
总第111期 TV GAME 半月刊 2004年9月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

封面用图：铁拳5

©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD. All Rights Reserved.

本期杂志内容目录

焦点 NDS减肥成功！ —— 1
任天堂公布NDS全新超酷造型！

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 —— 4
- 大陆版NGC即将推出！ —— 4
- 《MGS3》出场时间比想象中快 —— 5
- PS3游戏容量达50GB！ —— 5
- PS家族的“私生女”诞生？！ —— 6
- 《再临之子》降临威尼斯 —— 8
- 世嘉也来中国了！ —— 10

新作发售表 近期即将发售的游戏列表 —— 12

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 —— 14

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 —— 16
- 超级机器人大战 原创世纪2 —— 16
- 超级机器人大战 原创世纪 动画版 —— 18
- 超级机器人大战GC —— 19
- 装甲核心 9球终结者 —— 20
- 装甲核心 方程式前线 —— 20
- 光明之泪 —— 22
- 布林克斯2 时空之战 —— 25
- 重生传说 —— 26
- 义经英雄传 —— 28

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 —— 29

特稿 中国电视游戏业，路向何方？ —— 32
聆听来自业界的声音

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 —— 36
- 麻烦星人 恐慌制造者 —— 36
- 罪恶装备ISUKA —— 38
- 数码怪兽 激战编年史 —— 39

特企 战场的艺术品 —— 40
漫谈游戏中的冷兵器

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为顺）：

Anime
超级机器人大战 原创世纪 动画版 —— 18

GBA
超级机器人大战 原创世纪2 —— 16
火影忍者RPG 被继承的火之意志 —— 93
续·我们的太阳 太阳少年强哥 —— 88
最终幻想Ⅰ·Ⅱ ADVANCE —— 29 52 93

NGC
超级机器人大战GC —— 19

PS2
重生传说 —— 26
多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫 —— 30 63
放课后的LoveBeat —— 93
光明之泪 —— 22
寂静岭4 —— 93
街头霸王III 三度冲击 —— 90
九怨 —— 31
扣杀球场 职业锦标赛2 —— 93
洛克人X 突击任务 —— 29 68
麻烦星人 恐慌制造者 —— 30 36
猫女 —— 30
世界足球 胜利十一人8 —— 29 别册
数码恶魔传说 天魔变 —— 82
数码怪兽 激战编年史 —— 39 93
铁人28号 —— 93
异度传说 二章 善恶的彼岸 —— 74
义经英雄传 —— 28
宇宙巡航机V —— 93
装甲核心 9球终结者 —— 20
装甲核心 方程式前线 —— 20
罪恶装备ISUKA —— 30 38

PSP
装甲核心 方程式前线 —— 20

Xbox
布林克斯2 时空之战 —— 25

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **坂口博信**：“《最终幻想》之父”，1962 年 11 月出生于日本茨城县，大学就读于横滨国立大学电气情报工学科，1986 年正式担任 Square 开发部部长。1987 年主持开发设计了《最终幻想》，从此成为业内最受尊敬的制作人之一。今年 7 月，坂口博信宣布自行成立游戏开发公司“MistWalker”。

游戏 **口袋妖怪**：又叫“宠物小精灵”，GB 版首作发售于 1996 年 2 月，分为“红”“绿”两个版本推出。如今是任天堂最著名的游戏品牌之一，从 1996 年至今其相关产品横跨一百多个行业，共有上万种相关产品，全球生产“口袋妖怪”相关产品的公司达到一千多家，创造了将近 1 万亿日元的销售额。

术语 **PreRender**：预渲染，主要指游戏中采用预渲染制作的背景图。这些图片是先由 3D 软件制作后渲染成静态图片然后作为游戏的背景，也被称为“伪 3D”。例如初代《生化危机》就是采用预渲染的背景，而最新的《生化危机 4》的背景则是由多边形搭建的，因此是实时渲染的背景。

公司 **EA**：Electronic Arts，国内叫电子艺界或艺电。全球最大的第三方游戏软件商，目前市值在 150 亿美元以上。总部位于美国加州红木市。成立于 1982 年，原名为 Amazin' Software。目前 EA 旗下主要分为 EA Games、EA Sports、EA Sports Big 三大品牌，拥有 7 个游戏制作室。

本期杂志内容目录

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 45

- 多边共享区 —— 45
- 问题小卖部 —— 46
- 邪魔院 —— 47
- SOUL 的秘密花园 —— 48
- MOBILE ZONE —— 49
- 绘梦人之西村绢 —— 50

攻略透解

- 最终幻想 I · II ADVANCE —— 52
- 多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫 63
- 洛克人 X 突击任务 —— 68
- 异度传说 二章 善恶的彼岸 —— 74

研究中心 探索游戏乐趣、将游戏进行到底 82

- 数码恶魔传说 天魔变 —— 82
- 续·我们的太阳 太阳少年强哥 —— 88
- 街头霸王III 三度冲击 —— 90

火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上 93

神游天下 享受神游机带来的中文游戏世界 94

游戏动漫园 游戏与动漫画的互动 96

自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 98

读编往来 读者与编辑的轻松交流 100

小编寄语 倾听小编们的生活感悟 104

游风艺苑 拿起画笔，描绘你自己的游戏 106

互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 108

本期光盘内容

01	HARD LUCK	01:58
02	麻烦星人 恐慌制造者	08:36
03	街头霸王III三度冲击	09:45
04	世界足球 胜利十一人 8	09:45
05	新作短波	08:40
06	MGS3 OPENING MOVIE	07:58
07	热血最强 经典回顾	02:34
08	火热秘技	07:28
09	游戏动漫园	05:26
10	ENDING SONG	02:26

街头霸王III三度冲击 高手速成教学！

《WE8》挑战赛全攻略！

新作短波 新游戏大检阅！

《红侠乔伊》(PS2)、《忍者龙剑传 1.1》、《火爆狂飙 3》、《007 黄金眼 侠盗特工》、《分裂细胞 混沌理念》、《极品飞车 地下狂飙 2》、《幽游白书 暗黑武道会》

《MGS3》OPENING MOVIE 先睹为快！

游戏序幕尽收眼底！

火热秘技

为你带来《街头霸王III三度冲击》精彩秘技，全面解析游戏全部隐藏要素，附送超强 DIRECTION 连续技！

游戏动漫园 为你带来最新的动漫资讯！

《哈尔的移动城》预告片，《天上天下》主题曲欣赏

Gamehalo 游戏光环

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权）。对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准。以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市歌家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2004 年 9 月 16 日
定价：人民币 9.80 元

BPA INTERNATIONAL

www.plumbook.cn

把握最新最权威游戏资讯！ GET ACCESS TO ALL THE LATEST GAME NEWS! 栏目主持：SOUL

游戏情报站

大陆版NGC即将推出！

特报 神游动作频频，GBA之后是GBA SP、NGC！

神游科技与任天堂越来越让人惊喜了！先是今年6月小神游GBA正式推出，让我们发现大陆玩家越来越能够和世界同步享受到行货游戏的服务了。现在，根据本刊可靠消息：我们离与世界同步享受到行货游戏的距离又更近了一步！据悉神游科技将于今年下半年推出小神游GBA SP，售价在人民币800元以下，这样的售价基本与目前国内市场的水货GBA SP价格保持一致，甚至更低！与日版GBA SP最大的不同在于，大陆版GBA SP将提供更换彩壳的服务！是的，就像现在一些流行的可换外壳的手机一样，玩家也可以任意选择自己所喜欢的GBA SP外壳！另外根据小神游GBA的设计思路推测，小神游GBA SP也将可以完全兼容目前市面上所有的GBA及GB系列卡带。

▲将来不管任何城市的玩家都可以方便地享受到神游的超棒全中文游戏，是不是心动了？

更令人振奋的消息是，神游科技将极有可能于2005年下半年正式推出大陆版NGC！不过除此之外，目前关于大陆版NGC的其他一切情况还不明了，大陆版NGC会是什么样的造型、会采用什么样的正式名称(神游方块？)、什么样的销售方式、会有什么样的游戏，以及神游方面会怎样处理大陆版NGC和神游机的关系等等，这都将是今后我们关注的焦点。

然而神游给我们的惊喜还不止于此，因为神游机方面也有重大的好消息！以往大家如果想玩到神游机的新游戏，就必须亲自到神游加油站去下载，现在神游科技即将推出一项名为“神游在线”(iQue@home)的服务，这项服务可以让玩家在家里利用可上网的电脑来直接付费下载神游机游戏！(神游机上就保留有USB接口，这里就派上用场了。)也因此神游方面将这项服务宣传为“神游加油站能带回家啦！”，这项服务目前已经开始内部测试，有望在10月进行公开测试，春节期间正式投放市场。另外已经购买神游机的用户，将来可以免费获得神游加油组件，具体的方法，大家可以登陆神游官方网站查询，网址为“http://www.ique.com/”。

■神游机

“神游在线”具有很深远的意义，因为它就意味着神游玩家不再依赖于神游加油站，神游科技也就不再需要费力地普及神游加油站。只要能够买到神游及“神游在线”套件，那么不论玩家是在哪个城市，都可以方便地通过网络购买到新的神游机游戏，因此“神游在线”的推出将意味着神游机普及革命的爆发！

经典格斗名作登陆PS2

软件 格斗游戏里程牌《VR战士2》将移植PS2

1994年，SEGA推出3D格斗游戏《VR战士2》(Virtua Fighter 2)，该作从此成为游戏史上的里程牌，并成为3D格斗游戏中的永恒经典。1995年，《VR战士2》移植SS平台，SS版最终130万套的销量让它成为SEGA公司历史上销量最大的一款日版家用机游戏。如今，SEGA又准备将该作以“SEGA AGES系列”第16弹的形式移植到PS2上。其他“SEGA AGES系列”游戏一般都是经过重新制作再移植到PS2上，但《VR战士2》的移植却属于完全复刻，而不是重新制作。

PS2版《VR战士2》将会收录1994年推出的《VF2》以及1995年推出的经过一定调整的《VF2.1》两个版本，负责移植工作的就是系列作的缔造者SEGA-AM2开发组。值得注意的是，这次《VR战士2》可以称得上是完全移植，完全再现当年MODEL2基板下的街机《VR战士2》的风貌。因为之前SS版的移植不但在画面上有缩水，在帧数方面也因为SS硬件的制约而被调成每秒60帧，而实际上原MODEL2版的《VR战士2》是每秒57.5帧，这就让SS版《VR战士2》不能完全还原MODEL2版的操作感了。而这次PS2版将可以完全还原MODEL2版的《VR战士2》的操作感，真正达到100%的移植！本作售价为2500日元，发售日定为10月14日。

www.plumbook.cn

《MGS3》出场时间比想象中快

软件 **日本游戏零售店透露《潜龙谍影3》日版的发售时间**

出乎意料！从日本游戏零售店传来的消息，《潜龙谍影3 食蛇者》日版的发售时间确定为今年10月！这一时间并不是人们所预想的11月以后的年末商战期，可以说是个惊喜。美版方面发售日还未明了，但据推测美版发售日应该不会早于10月。日版售价为6980日元，令人意外的是，这次日版还将发售限定版，价格为12800日元！限定版将带有什么样具有纪念意义的赠品呢？令人期待。

世嘉收入下降，Sammy利润暴增6倍

特报 **SEGA Sammy合并之前最后一次单独财季报告发表**

SEGA(世嘉)与Sammy即将于10月1日正式合并，近日两家公司分别发布了第一财季的财政报告，这也是两家公司最后一次分开发表季度财报。本财季(3月31日～7月1日)世嘉报告净利润为9.32亿日元，比去年同期的18.89亿日元大幅减少了一半，该季度世嘉销售额为418亿日元，下降了1.4%。世嘉的家用机游戏软件销量比预期多出了29万套，世嘉在日本的软件销量为52万套，欧洲为40万套，美国方面为65万套，全球累计总销量为157万套。不过本季度世嘉有4款游戏的销量没能达到预期水平。另外在过去的两年内，世嘉的游戏软件价格在北美降低了25%，这也导致世嘉的净利润大幅降低。

世嘉的街机业务在日本依然稳坐头把交椅，本季度一些新游戏如对应网络功能的街机麻将游戏《MJ2》运营情况不错，业绩比之前预期的多出2%。不过新开的4家大型街机游乐厅花去了20亿日元，这是世嘉第一财季利润下降的主要原因。世嘉预计全年净利润将会达到80亿日元，销售额达2040亿日元。

▲《实战老虎机必胜法！北斗神拳》取得爆炸性成功，不但原街机机台狂销几十万台，连PS2版游戏也有近70万套的销量！

相比之下，Sammy近几年的发展速度一直都非常惊人。今年第一财季Sammy报告净利润飚升了629%，从去年的29.4亿日元提升到214.2亿日元。销售额从原来的270亿日元大幅提升到1097亿日元。Sammy一向以柏青哥(老虎机型)业务为主，而日本总体经济环境的逐渐复苏是柏青哥销量上升的主要原因。该季度仅“北斗神拳”一款柏青哥就卖出了18.9万台(该机累计销量已经有约70万台)。世嘉与Sammy合并后，两家公司每年的销售额预计将会达到5010亿日元。

PS3游戏容量将达50GB！

硬件 **索尼确认PS3采用最高容量50GB的蓝光光碟**

一直有传言说，索尼将会采用超大容量的“蓝光”光碟，目前这一消息终于得到了索尼的确认。索尼是在由“蓝光碟发起人组织(Blu-ray Disc Founders，BDF)”举办的新闻发布会上宣布他们的这一决定的。BDF组织由索尼、松下、惠普、戴尔、三菱、三星等十几家电子业巨头构成的，致力于开发和推广最新一代光碟规格，在这次发布会上，该组织同时宣布将于9月30日宣布只读版本蓝光光碟(Blu-ray Disk-ROM，BD-ROM)的最终规格。

蓝光光碟技术对于索尼而言有非常高的战略意义，与之前的DVD一样，BD-ROM的主要用途在于用来存放电影。BDF成员很快就会推出采用蓝光规格的电影播放器，首批产品预计将于今年年底推出。而索尼从录像带时代开始就在家庭影音产品市场上占有极大份额，能否顺利在BD-ROM时代占领市场，对于索尼的集团战略至关重要。目前BD-ROM的主要竞争对手是HD DVD，支持这一规格的厂商包括东芝、NEC和微软等，甚至有传言说微软正计划在Xbox2上应用HD DVD。双层HD DVD的容量只有30GB，而BD-ROM的单面单层版本容量就高达25GB，其单面双层容量更是高达50GB。不过HD DVD有一个最大的优势就在于可以向下兼容DVD。由于BD-ROM不兼容DVD，因此届时如果PS3要想兼容PS2游戏，其制造成本恐怕会大大提升。另一方面，有了PS3的支持，相信BD-ROM的推广将会更为顺利，当年由于PS2能够直接播放DVD电影，这在很大程度上提高了世界范围内的DVD的普及，现在PS2的全球销量达到7000万台以上，这就相当于是一台全球最畅销的DVD播放机！

▲这就是HD DVD。

▲索尼的单层BD-ROM。

▲松下的双层BD-ROM，具有50GB容量。

又一款游戏中日文版同步上市

软件 **SEGA的3D动作游戏《多罗罗》中日文版将同步上市**

早在1个月前，我刊曾介绍SCE将在暑假期间于中国的台湾及香港地区发售多款中文游戏，大家也得知SEGA将于9月22日同步发售大作《樱花大战 V Episode 0 荒野的少女武士》的中日文版的消息，这次又有新消息传来，在《樱花大战 V Episode 0 荒野的少女武士》发售之前，还有一款SEGA的作品将中日文版同步上市，那就是根据由已故日本日本漫画之父手冢治虫原作改编的《多罗罗》(DoRoRo)，该作中日文版将于9月9日一同上市！

▲游戏中超酷的怪兽设计来自的手笔，这次《多罗罗》可以说请来了各路明星制作人。

▲《多罗罗》最早于去年E3时就公布了，可以说已经制作多时了，因此游戏素质值得期待。

手冢治虫于1969年创作《多罗罗》漫画，故事讲述主角百鬼丸为取回被妖怪夺走的身上的48个部位而展开的旅程。游戏中玩家主要是扮演百鬼丸进行战斗，随着百鬼丸所取回的身体部位的增加，百鬼丸也逐渐学会越来越多的技能，亲身见证主角的成长将带给玩家很大的乐趣。(关于本作的详细报道，可以参见本刊总第108期的“前线狙击”栏目)

《多罗罗》是继日前发行的《鱼仔 抢救水塘大作战》(7月15日)之后，第二款中日文版同步上市的PS2游戏。

www.plumbook.cn

年底真的能玩到《生化4》?

软件 《生化危机4》成为CAPCOM史上最难产作品

自2002年《生化危机4》首次公布以来，该作的发售日就一直悬而未定。隔了近两年的2004年1月，发售日终于从原来的200X年确定为2004年冬。到了今年E3之后的6月，《生化危机4》的发售日也被定为今年11月，但很遗憾，这个日期看起来仍然无法兑现……

日前国外一些网上零售商先行将《生化危机4》商品信息列表中的发售日一栏改为2005年2月或者3月，预示着《生化危机4》的延期。随后Capcom方面正式确认NGC版《生化危机4》的发售日将会是2005年1月11日。Capcom的发言人表示，之前正式宣布的《生化危机4》发售日其实是“2004年冬”，这次确定为1月发售并不能算延期，而是“最终确认”，因为1月份依然算是冬季。

但1月真的就是最终发售日了吗？是不是Capcom又一次缓兵之计？目前就有美国媒体透露，《生化危机4》的实际发售日可能将会是2005年3月，之前宣布的2005年1月11日这个发售日是为了不至于引起玩家的不满。以目前主制作人三上真司的制作态度来推测，《生化危机4》继续延期到2005年3月是有可能的，因为他既然能让《生化危机4》的开发重新来过一次，那么为了追求更高的品质而多延期几个月发售更是小菜一碟。其实不管《生化危机4》是否延期，玩家对它的期待度有增无减是肯定的。

▲虽然还有很多人对《生化危机4》持保留态度，但我们认为，单是主制作人三上完全推翻原来的设计而重新制作《生化危机4》的作法，就值得我们对《生化危机4》无条件期待！

▲似乎连机枪都无法奈何这只巨型BOSS。

▲保护阿什莉，而不仅是逃生，这将让本作游戏性大幅。

▲估计本作中“外景”的比例又将创下系列新高。

PS家族的“私生女”诞生?!

硬件 非官方改机高手成功设计出掌机版PSone

PS之父久多良木健亲切地称呼PSP为“PS家族的第一个女儿”，不过现如今，在这个女儿出生之前PS家族突然多出了一个“私生女”。

8月4日，27岁的美国施乐公司普通职员布赖恩·加迪纳(Brian Gardiner)宣称他已经成功开发出一部“掌机版PSone”，他将其定名为“PalmPSone”(掌上PSone)。其实与普通玩家一样，布赖恩在设计这款“掌上PSone”之前没有太多电子设计方面的知识，完全是“白手起家”，一边学习必备知识一边实验性地设计这部掌机。

在此之前一直有不少业余爱好者设计了多种“民间版本”的掌机版PSone，不过无论在实用性还是专业程度上显然都无法与这款“掌上PSone”相提并论。“掌上PSone”采用5英寸背光LCD，而且利用了PSone的RGB视频输出端子，画面效果比普通电视机还要好！机身底部还设计有AV输入端口，因此可以将液晶屏用来看电视、VCD或者DVD。由于按键位置仍设计得与普通PS手柄相同，因此操作性还算不错。由于这部掌机比PS手柄宽很多，因此四个肩部按键被设计在机身背部的碟仓两边。更加有趣的是，这部掌机的顶端还设计了联机线插口，可以将两部机连接起来玩双人游戏。可惜的是这部掌机耗电量实在庞大，电池使用时间只有1.5个小时，(编按：如果对应近期炒得火热的燃料电池又会如何？)并且机身背部的碟仓还没有设计仓盖，整个光驱完全裸露在外，布赖恩表示不加入仓盖主要是为了省下100美元成本。

▲虽然只是民间设计，但PalmPSone的设计简直令人拍案叫绝。

▲要把两组LR键、记忆卡插槽及光驱这些要素集合在一起本来就难，而这居然还兼具了美观度。

那么，作为一个普通玩家的布赖恩是怎样设计出这款相当专业的“掌上PSone”的呢？其实只要有勇气有毅力，任何人也可以做到。布赖恩之所以设计这部“掌上PSone”主要是受了GBA的刺激，他认为即便是像他这种对电器一无所知的人也可以设计出比GBA功能更强的掌机，于是他就将PSone、PS手柄和PSone液晶屏的零部件整合到一起，同时学习SolidWorks(一种计算机辅助设计程序)，设计了一个3D模型，然后将这个模型发给模具公司帮他生产两个“掌上PSone”的机壳。因此布赖恩总共做了两个“掌上PSone”，平均每个花费了500美元，虽然目前“掌上PSone”并不具备商业价值，布赖恩认为享受DIY(自己动手)的过程和成功的喜悦才是他设计这款“掌上PSone”的目的所在。布赖恩还为他的这项制作成果设计了一个个人网站，不少网友纷纷对布赖恩的努力表示支持，同时也有一些网友希望能够买到这款产品。SCEA方面对于布赖恩的这个小发明并没有发表任何评论，不过如果索尼官方能够推出更加小巧更为实用的“掌上PSone”，相信也会获得不少玩家的支持吧！

www.plumbook.cn

SCE今年第一财季赤字

特报 PS2销量跌幅逾七成，但SCE表示此为战略需要

索尼集团在日本公布了该公司第一财季的财政报告，该季度索尼集团的营业额为1.6万亿日元，比去年上升了0.5%，总利润为233亿日元，比去年同期的11亿日元提升了整整20倍！

以往来自游戏部门的丰厚收益一直都是整个索尼集团的强心针，然而该季度的情况却恰恰相反。索尼生产的数码相机用芯片以及索尼爱立信手机销售成绩出色，反倒是负责游戏业务的SCE遭遇赤字。该季度SCE的总营业额仅为1054亿日元，比去年同期下滑了15.9%，同时该部门经营赤字额达29亿日元。该季度SCE的赤字主要由PS2的硬件销量下降造成，对应SCE对PS3及PSP等新世代硬件的投入也是赤字的原因之一。在4月～7月间，PS2总共只卖出了71万台，比去年同期大幅减少了将近194万台。软件方面销售较之去年有上升，该季度PS2软件销量为3800万套，比去年同期增加700万套，PS软件销量为300万套，较去年减少了500万套。尽管这一财季SCE赤字，但并不代表PS2家族真的就已经风光不再，索尼希望投资者对未来该公司的经营状况预期保持谨慎态度。

PS2出货量的下降其实是索尼整体战略计划的进行所造成的。该季度内各零售商以及分销商都在等待PS2降价，因此大幅减少进货，所以PS2生产以及出货量下降得如此厉害完全是正常情况。除了降价战略的原因外，对新一代主机(PSP、PS3)的投资也是这次SCE收入下降的主要原因之一。因此目前索尼仍预计可以在本财年(2004年4月～2005年3月)卖出1400万台PS2以及100万台PS。

▲PSP的发售是否能够成为整个索尼集团下一步赢利的重要增长点？

我不出风头，但我赚钱

特报 任天堂今年第一财季的纯利润是去年的两倍

任天堂的第一财季财务报告会几乎与索尼同时召开，相比SCE的巨额亏损，任天堂本财季的纯利润比去年同期几乎上升了1倍。

虽然在目前的家用机市场上，任天堂似乎地位在不断下降，但凭着对掌机市场的把持，也凭着任天堂的经营有道，任天堂的利润其实仍在大幅增长！这一财政季度任天堂的销售额为821亿日元，只比去年增长2%，但纯利润却达到了226亿日元，比去年增加了97.7%，几乎就是去年的2倍！

纯利润的大幅提高有两方面原因，一方面是GBA的生产工艺已经极为成熟，因此生产成本比去年降低了21%；另一方面，就是任天堂在软件方面的热销，任天堂指指出GBA方面《马里奥对大金刚》、《星之卡比 镜之大迷宫》以及《FC迷你第2弹》等是主要的热销软件，NGC方面则是《Pikmin2》等作热销。

任天堂也公布了本季度的软硬件总销量的具体数据，其中GBA(包括GBA SP)销量232万台，全球累计已达5372万台！而GBA软件的销量为1737万套，相较之去年的1058万套可以说有了很大幅度的增长，目前全球累计的GBA软件销量为2亿零127万套。

▲任天堂一贯的健康游戏风格值得所有人的尊敬。

在家用机NGC方面，这季度NGC主机的销量为65万台，虽然比起PS2的71万台好不到哪里去，但NGC去年同期的主机销量仅为8万台，因此NGC的主机销量可以说比去年提高了7倍以上。软件方面，这季度NGC游戏共售出了736万套(去年同期为618万套)，目前全球NGC游戏累计销量达1亿1524万套。

任天堂在财务发表会上还大力宣扬即将启动的NDS业务，该公司预测NDS发售后，任天堂全年的利润将会提升一倍。岩田聪宣称“NDS将会改变游戏业的未来”。目前任天堂已经掌握40亿美元的掌机市场95%的市场份额。

▲GBA SP实在是太成功了，成功得让人嫉妒，但接下来，任天堂还能再把持掌机市场吗？

盖茨准备随时收购任天堂？

特报 “只要山内溥愿意，我将立刻接手任天堂。”

德国一媒体近日爆出一条惊人消息，微软老板比尔·盖茨目前已经放话：“只要山内溥愿意，我将立刻接手任天堂。”

该杂志同时报道说，当初微软准备进军游戏业时就准备收购任天堂，打算以任天堂为跳板垄断游戏业。当时微软多次秘密向任天堂提出收购建议，不过遭到了原任天堂社长山内溥的断然拒绝。在收购任天堂和世嘉失败之后，微软才决定自己推出Xbox。

这则报道可谓一石激起千层浪，各大媒体纷纷报道，互联网上更是充满各种流言。市场投资者显然对这一消息充满兴趣，在该消息传出之后，任天堂在大阪证券交易所的股票价格大幅上扬了3.8%，上升到每股1万2580日元，大大超过了日经指数0.46%的总体涨幅。

该报道发布之后没多久，媒体对这一事件进行了求证。结果显示，这家德国杂志社的报道完全是在断章取义。文章中比尔·盖茨所说的话是盖茨在

▲“开个玩笑嘛，那么当真干吗？”“开玩笑？年轻人，玩笑不是这样开的”。(设计台词)

微软年度财务分析师会议之后的非正式鸡尾酒会上说的，根据当时站在盖茨身旁的一位微软行政人员所说，当时盖茨只不过是在开玩笑而已。微软官方拒绝对这则传言做出评论，而任天堂广报课课长皆川恭广则宣称任天堂并未与微软谈判任何收购事宜，任天堂今后将一如既往地推出自己的游戏机和高品质游戏。

www.plumbook.cn

《再临之子》降临威尼斯

软件 《最终幻想 VII 再临之子》将参加威尼斯国际电影节

Square Enix宣布《最终幻想VII 再临之子》(FFVII AC)将会参加今年秋季意大利的“第61届威尼斯国际电影节”，这次威尼斯电影节的举办时间是9月1日~11日。本届威尼斯国际电影节新设了一个奖项为“Venezia Digitale”，该奖项主要是为目前不断增多而且越来越受瞩目的电影CG技术而设，而《FFVII AC》作为一部数码电影大片将成为该奖项的入围作品之一。

目前随着《FFVII AC》最新情报的不断公布，可以看出原来《FFVII》中的角色正逐一出现在《FFVII AC》中。尤为让人感动的地方在于，以往那些大家耳熟能详的角色都在《FFVII AC》中重新以极唯美、极酷的姿态现身，如原来《FFVII》中的神罗公司的“塔克斯”特种部队。此外，目前已经可以确定，在电影的剧情中，主角克劳德将能够再次集结前作中的五位同伴蒂法、赤红十三、文森特、尤菲以及希德一起对抗新的敌人。(《FFVII》中还有一位同伴名为凯特·西，但因为其身份并不重要，而且只是机器人，因此在《FFVII AC》中出现的可能性不高)

目前《FFVII AC》的发售日还是未定，随着《FFVII AC》受关注程度的提高，Square Enix社长和田洋一表示，除了会发行《FFVII AC》的DVD版及UMD版以外，也不排除会让《FFVII AC》到电影院上映的可能，其实这次《FFVII AC》参加威尼斯电影节，不就是以电影形式进行播放的吗？如果《FFVII AC》真的决定到电影院上映的话，那么其DVD版及UMD版的最终发售日就更是难以捉摸了。

EA正式吞并《火爆狂飚3》开发者

特报 EA 斥资4800万美元收购Criterion公司

Criterion公司是鼎鼎大名的“Renderware”软件的开发者，这套游戏开发工具软件是业内使用最广泛的开发工具之一，目前已经在500多款游戏中使用，其中包括“《横行霸道》系列”、《NBA Ballers》、《杀戮开关》以及《火爆狂飚3》等。如今北美游戏业巨鳄EA正式斥资4800万美元收购了Criterion公司，Criterion本身也是备受关注的赛车游戏《火爆狂飚3》的开发者。

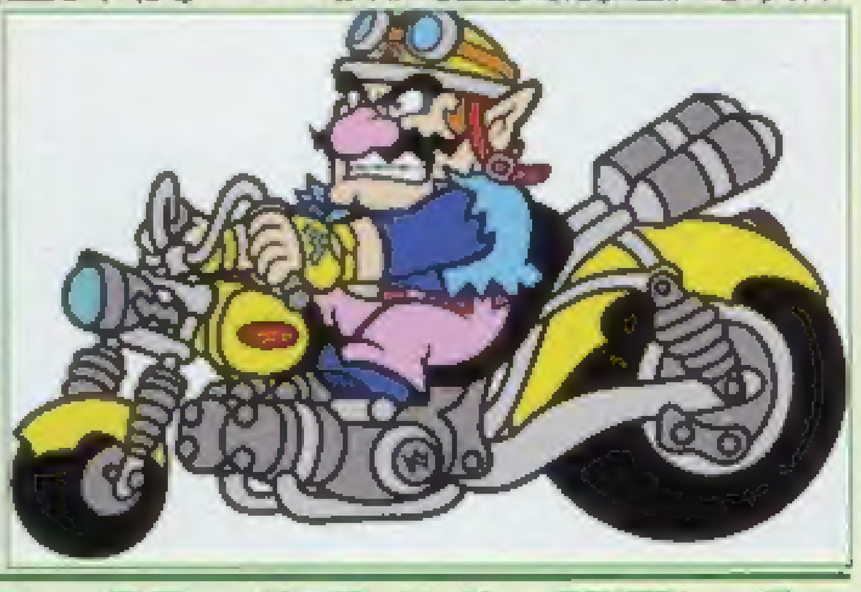
事实上对于EA而言，这笔4800万美元的买卖可以说是非常划算的。根据EA的季度财政报告显示，该公司已经将其季度净利润的30%，也就是约4000万美元用于研发费用预算，比去年多出43%。而收购了Criterion之后，就拥有了该公司的整套工具软件和顶尖的研发人员，这势必会大大降低该公司的内部研发成本，对于EA这样的大型游戏发行商而言无疑是非常有利的。

这起并购案还将造成业内各大公司间关系的微妙变化，由于在此之前EA的几家主要竞争对手如Activision、Konami、THQ、Rockstar、Ubisoft等都是Renderware的用户，在EA收购Criterion之后，Renderware授权费的变化以及各大公司的反应非常值得关注。

《瓦里奥制造 大回转》秋季开转

软件 GBA《瓦里奥制造 大回转》将采用全新的体感操作方式

任天堂在其面向零售商的内部展会上公布了GBA版《瓦里奥制造》的续作《瓦里奥制造 大回转》，这款游戏的主要操作方式将是旋转、或者倾斜晃动GBA！因为游戏附带的传感器将会感知GBA主机的运动，并且将相应信息传达到游戏中。任天堂宣称游戏中将会有超过200款全新设计的迷你游戏！本作将于今年10月14日在日本发售。



《古墓丽影》之父托比归来

软件 阔别十年，托比·加德确定将参与《古墓丽影》第七作的开发

《古墓丽影》之父托比·加德(Toby Gard)确定将参与《古墓丽影》第七作的开发。10年前，托比在英国的Core Design制作组设计了《古墓丽影》以及主角劳拉·克劳馥，但《古墓丽影》第一作上市之后，托比就决定辞职，并且成立了自己的游戏公司Confounding Factor，这家公司开发的第一款游戏《大帆船》由于各种原因直到7年后的今天才得以发售，但该作并没有受到好评，如今托比已经加入位于美国加州的Crystal Dynamics制作室，他将会是《古墓丽影7》的高级设计师。《古墓丽影7》仍由Eidos发行，预计2005年夏季发售。

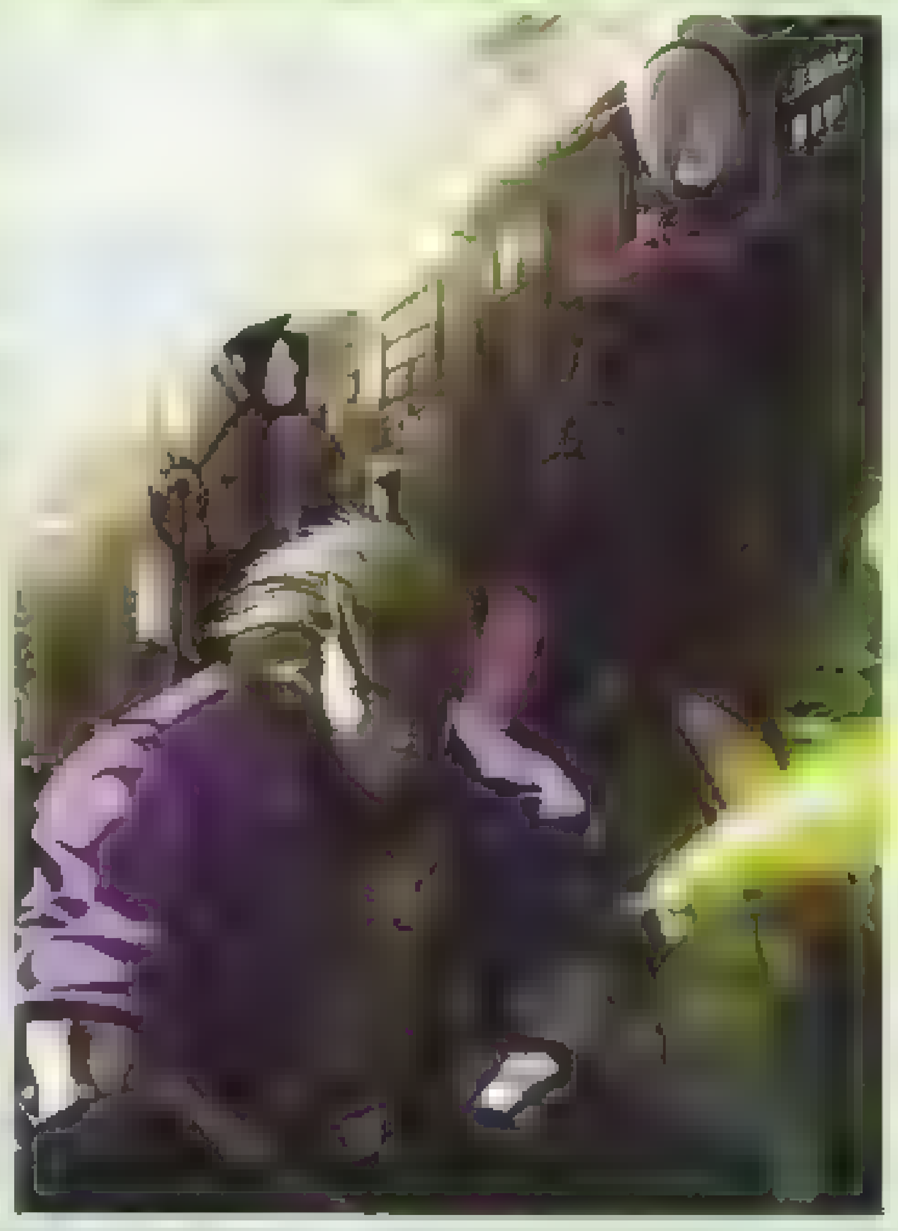
www.plumbook.cn

《格斗之王》三连发计划启动

软件 SNK为纪念《格斗之王》诞生10周年将推出三连发

号称最为长盛不衰的2D格斗游戏“《格斗之王》系列”自1994年诞生至今，已经过了整整10个年头了。

为纪念《格斗之王》诞生10周年，SNK Playmore宣布将会在家用机平台推出3款《格斗之王》作品。第一款就是刚刚于PS2上发售的《格斗之王 最强冲击》，这是“《格斗之王》系列”第一次完全3D化；第二款将是PS2版《格斗之王2003》的移植计划，这次移植不同以往的是，角色在游戏中的造型将变为高解析度！同时背景3D化，此外音乐还将进行重新混音。至于第三款，SNK Playmore表示这将是一款《格斗之王》特别版作品，预定12月登场。



每年都有一部《蜘蛛侠》游戏

软件 明年将有根据《究极蜘蛛侠》漫画改编的游戏

自今年《蜘蛛侠2》电影和游戏双双取得成功之后，Activision很快做出反应，并宣布今后每年推出一款《蜘蛛侠》游戏新作，以保持《蜘蛛侠》高涨的人气。

今年自然就是《蜘蛛侠2》了，明年将是一款根据Marvel的“究极”系列漫画制作的游戏版《究极蜘蛛侠》(Ultimate Spider-Man)，《究极蜘蛛侠》并不是《蜘蛛侠》的外传，而是正传，漫画中的主人公仍是传统蜘蛛侠彼德·帕克。

那后年，也就是2006年呢，目前虽然还未有官方消息，但已有媒体猜测是《经典蜘蛛侠》(Classic Spider-Man)。2007年的倒是已经确定了，那就是将配合电影同步上市的《蜘蛛侠3》。

新闻短波

■GBA《火焰之纹章 圣魔之光石》确定将于10月7日发售。

■关于NDS的发售时间，目前美国一家媒体表示，NDS铁定会先于11月在美国发售，之后才于12月在日本发售。

■刚刚成立MistWalker公司的《最终幻想》之父坂口博信日前确定正在开发中的RPG为2款，同时他也表示他将倾注20年来的制作经验，尽自己最大的努力来开发这些作品，而这些新作品中，也不排除会直接采用以前一些游戏的设定的可能。

MIST WALKER

■8月5日，THQ宣布与皮克斯动画制作室签定了一份最新合作协议，根据这份将于2006年生效的合同显示，THQ将会获得未来皮克斯多部电影改编游戏的独家发行权。2002年4月THQ曾与迪士尼和皮克斯签署了多部电影的游戏发行权，其中《海底总动员》的全球销量已经超过600万套。

■《塞尔达传说》开发人青沼英二日前透露他正在开发NDS版《塞尔达传说 四支剑》，本作将充分利用到NDS的双屏及联机功能。作为“《四支剑》系列”的第二作，NGC版《四支剑》就已经用到了双屏的显示，虽然一个是电视，一个是GBA……如下图。

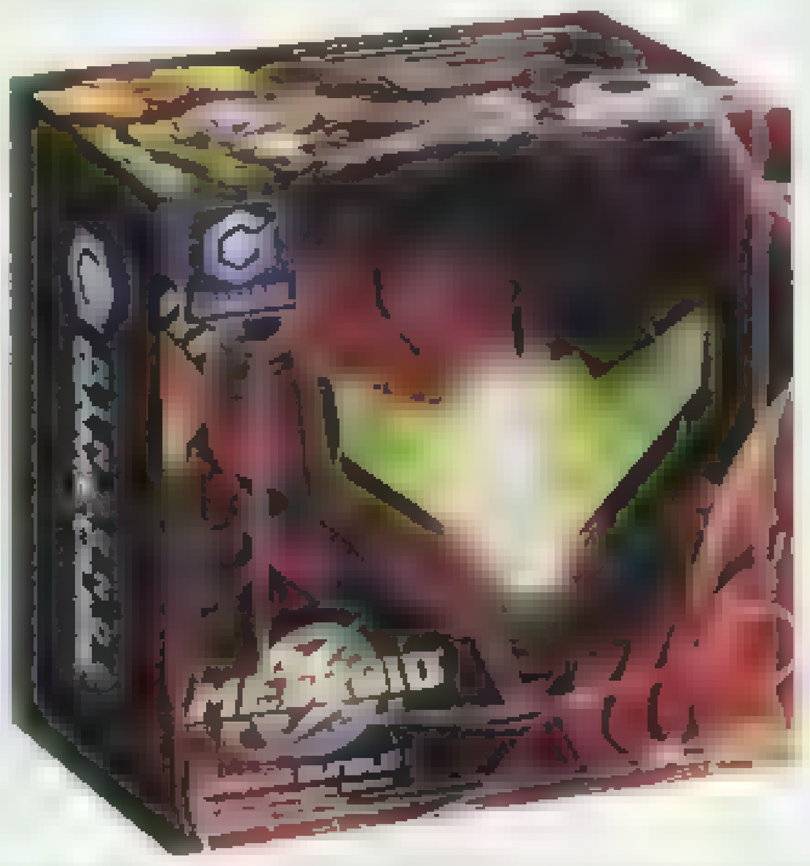
■微软CEO鲍尔默日前明确表示：“Xbox后续主机将不会在下一年内推出。”不过业内人士指出，所谓的“下一年内”其实还是有可能在2005年之内，因为“下一年”既可以解释为12个月之内，也可以说是微软的下一财年之内，所以Xbox2到底是否会在2005年内发售还是很难说，鲍尔默的这句话只不过是用来应付部分业界人士对微软“推出主机速度过快”的指责而已。

■Konami宣布，该公司夏季第一大作《胜利十一人8》在日本发售首日出货量就突破了100万套，创下了该系列出货量成绩的最新记录。Konami《WE8》的总出货量目标为150万套，如今看来达成这一目标应该是毫无问题。去年的《WE7》在发售3周之后达成百万销量。

■PC版刚刚上市之后，《毁灭战士3》Xbox版也确定将于12月发售。

■Atlus将在NDS推出的名为《Caduceus外科手术》的另类的医学游戏。这款游戏中玩家扮演一名青年外科医生，利用NDS的语音控制和触摸屏特点，玩家要用触摸屏给病人做外科手术，切开病人的患处后与寄生虫战斗，同时通过语音鼓励病人战胜病魔！游戏中将以科幻的方式描述手术过程，不会像现实的手术那样血腥。该作将于2005年春季发售。

■任天堂宣布推出《银河战士》NGC特别版套装，该套装于8月15日上市，售价为99.99美元，其中包括一部NGC主机、一张《银河战士Prime》原作的游戏碟、以及一张《银河战士Prime 2 暗之回响》的试玩版光碟。这张附赠的试玩版游戏中还收录了叫作“银河战士编年史”的系列历史介绍资料



■育碧宣布《分裂细胞2：明日潘多拉》总销量已经达到270万套，同时育碧于近日公布了《分裂细胞3 混沌法则》的Xbox版画面，如下。

■日本CESA协会日前宣传新的调查结果，现在业界的游戏开发成本大幅减少，这其中主要原因是游戏开发者的开发技巧的提高，以及对开发工具及中间软件的灵活应用。根据调查，目前各平台的平均游戏开发成本如下：PS2为3900日元(上一年为5900日元)、NGC为3800日元(上一年为7200日元)、GBA为3200日元(上一年为2500日元)、PS为500日元(上一年为1400日元)。

■任天堂将会在GBA推出《F-Zero》最新作《F-Zero至高》(F-Zero Climax)。GBA上的《F-Zero》前作美版名为《F-Zero GP LEGEND》。

■韩国PS2到今年中期将达到100万台销量。

■统计截止到6月30日，PS2主机全球销量为7201万台，Xbox为1550万台，NGC为1522万台，GBA为5372万台。

■EA宣布大作《NBA街头篮球V3》(NBA STREET V3)于2005年初发售，对应NGC、PS2及Xbox三大平台，以下为PSP版画面。

■业界分析师指出，根据保守估计，到2008年，游戏界的市场规模将达到334亿美元。(2003年的市场规模为232亿美元)

UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入“UCG短信新闻”，你每天都能收到小编们尤其是UCG新闻官“SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：(5元包月)

中国移动用户 发送RB到3355700

www.plumbook.cn

新闻专题

世嘉也来中国了！

世嘉上海"世嘉中国事业战略发布会"详细报道

文 无梦 编 SOUL

8月3日，"世嘉上海"在上海市威海路四季宾馆举办了一场非常隆重的新闻发布会——"世嘉中国事业战略发布会"。这次的发布会盛况空前，全国各地几乎所有的相关媒体都汇集一堂。世嘉方面也非常重视这次的发布会，世嘉株式会社的会长兼CEO里见治、世嘉株式会社社长小口久雄、常务执行董事兼世嘉中国总裁冈村秀雄、世嘉首席游戏制作人铃木裕及中裕司等世嘉的代表人物全部到场并发表讲话，日本NHK电视台也专门派人来上海现场录制节目……这一切，都表明了日本的游戏软件企业对中国这个庞大的市场越来越重视了。

笔者作为《游戏机实用技术》的特约记者，下午4时到达会场，当时众多媒体记者已经将会场外围堵得水泄不通。之后，延迟了半个小时之久的"世嘉上海"对外媒体新闻发布会终于开始。

司仪用非常简短的话语对前来发布会的媒体表示感谢，随后便请出了世嘉CEO里见治先生。里见先生在演讲时说到——在今年的10月1日，世嘉将和Sammy正式合并，合并之后的"SS"组合将会把发展的战略中心之一放在中国市场。世嘉将在中国大陆大力发展的三个事业：1.个人网络游戏市场；2.大型娱乐设施；3.中国研发基地。

关于世嘉对个人网络游戏市场的开发，相信下面的报道就已经很详细了，至于第二点大型娱乐设施的建设，这同样令人期待。众所周知，世嘉是日本街机游戏第一大户，这次世嘉亲自来开发中国大陆的街机市场，必将为中国的大型电子娱乐市场带来新的活力！至于在中国设立研发基地，预计世嘉上海这方面举措会和先行者　　上海科乐美与上海育碧相同。世嘉上海软件有限公司的前身为2002年成立、主要从事手机游戏研发的世嘉我悟软件上海有限公司，2004年6月，世嘉我悟软件上海有限公司正式易名为世嘉上海软件有限公司，成为兼具研发与运营功能的世嘉海外子公司。世嘉上海的注册资金约500万元人民币，目前拥有两处办公场所。

里见先生最后还谈到："我们来中国发展的经验还不足，因此日后将与中国的同类企业共同合作，相互进步，请大家多多关照。"里见治会长的演讲之后，就是世嘉社长小口久雄发表讲话，小口先生演讲的内容和里见先生的差不多，不过对于世嘉在中国的运营方面说了很多，不愧是社长……演讲的时间只有短短的几分钟，随后就是世嘉上海的董事　　冈村秀树(原世嘉社长)发表讲话。冈村先生交代了很多大家想知道的事情，比如：世嘉上海在中国的发展方向、目标以及人员配置等情况。冈村秀树演讲纲要如下：

1.研发软件方面

这次世嘉来到中国，在上海设置了2个办事处，从日本调派而来的员工有80人左右。世嘉上海在中国主要的工作是研发游戏软件，一方面是开发面向世界发售的TV类游戏软件；另一方面研发适合中国本地文化的游戏软件，以MMO游戏(大型多人在线游戏)为主。

2.网络游戏的发展方面

中国是一个很特殊的游戏市场，因为诸多因素，世嘉认为在中国还是先发行MMO游戏最为合适。而在中国发展的最好方法，就是和成功的国内运营商合作。合作内容以研发MMO游戏和PC单机类游戏为主，其他方面的内容暂时还不能透露。

总的来说，这次世嘉进入中国，是真真正正的想在国内的网络游戏市场中写下一笔，和Konami(科乐美)单纯的软件开发不同，世嘉在中国进行经营的成分占了很大比重。

随后就是世嘉上海对他们产品的介绍了。所介绍的第一款作品是《CT Racer Online》(CT赛车在线)，接下来就是TV游戏玩家很关注的《梦幻之星在线BB》(Phantasy Star Online Blue Burst，以下简称"PSOBB")，不过全场最引人注目的，还是超大作《莎木Online》的公布！

《莎木Online》公布！

世界最知名的游戏制作人之一、世嘉游戏制作人　－铃木裕登场！铃木裕在走上讲台的瞬间，台下响起了震耳欲聋的掌声，铃木裕也非常激动，可能和他能在中国这片陌生的土地上也受到如此欢迎的原因有关。铃木裕站上讲台，向媒体们鞠躬致意后开始介绍他的传奇游戏《莎木Online》！这是这款超大作在全球范围内的首次公布！世嘉及铃木裕选择在中国大陆率先公布《莎木Online》，充分说明了世嘉对中国大陆市场的高度重视！

《莎木Online》是由日本世嘉公司和韩国MMO游戏软件商JCE共同开发的一款MMORPG，目前游戏的平台暂定是PC。游戏从2003年2月起就开始了开发，目前投入的开发费高达约28亿5400万日元(约合2600万美元/人民币2亿1000万元)。在此次中日韩三方的合作关系中，由JCE负责《莎木Online》的游戏开发、市场和推广工作，而世嘉则负责游戏开发工作中的监督审查、在世界各地邀请运营商以及委托授权的工作。此外，该游戏的总审查人是由世嘉运营发展创意长官、也就是"《莎木》系列"的创造者　　铃木裕先生担任。同时，上海天图科技有限公司将会负责《莎木Online》在中国的运营服务工作，《莎木Online》预定于2005年在中国上市。

《莎木Online》是承接在《莎木 香港之章》之后发生的，游戏中的芭月凉、刃武鹰、JOY　、黧芳梅、小王等人物都将作为NPC出现，而玩家将成为游戏的真正主角。玩家在游戏中可以选择扮演武斗家(使用传统中国功夫)、格斗家(使用各种现代格斗技能)以及使用神秘古代力量的职业(使用类似魔法的技能)，游戏将在以中国香港为背景的舞台上展开，后续开发将扩展到上海等更多的地区。《莎木Online》将完全以中国为背景，力争做成一个充满浓郁中国

▲有铃木裕签名的本刊杂志。

©SEGA Corporation/JC Entertainment Corporation 2004
©SEGA 2000 2004
©SEGA Corporation And Hyundai Digital Entertainment Co., Ltd.

气息的网络游戏。《莎木Online》在开发中建立了超过1300个人物模型，制作了6000 套动画，同时还将引入"《VR战士》系列"中也出现过的著名武术：八极拳、少林拳、太极拳、截拳道等等。玩家在游戏中除了可以选择进行传统的A · RPG模式的攻击外，还可以选择使用和《VR战士》类似的格斗游戏模式，充分享受格斗的快感。

铃木裕在最后的发言中说到："能在中国推广世嘉的游戏，一直是自己一个梦想，如今这个梦想得以实现，而且能如此受中国玩家的欢迎，为此感到非常的开心和激动！"

相信很多人都喜欢"《莎木》系列"的音乐，特别是那悠扬的二胡令人神往。但是很少人知道，这些带着浓郁中国特色的音乐出自旅日中国音乐家协会会员——贾鹏芳之手。 各位登陆《莎木Online》的中文官方网址(http://shenmue.t2cn.com/)，将可以了解到更多关于贾鹏芳的介绍。

《梦幻之星在线BB》公布！

"《梦幻之星》系列"是TV游戏玩家都非常熟悉的游戏，而这次的《PSOBB》也将是世嘉上海进入中国MMO游戏市场的杀手锏。《PSOBB》由中国的朝华数字娱乐公司代理运营。《PSO》作为世界上第一款家用机平台的网络RPG游戏，于2000年首次在DC主机上出现。此后，该款游戏的多部系列作品分别在DC、NGC、Xbox及PC平台上发表，累计用户总数达到了60万人(2003年5月底为止)，是世嘉引以为豪的具有代表性的RPG力作。《PSOBB》则是"《PSO》系列"的最新作品，目前大陆官方网址为"http://www.psobb.com.cn/"。

而作为一款具有深厚TV游戏玩家基础的游戏，也作为一款高水准的网络游戏，相信各位玩家都和笔者一样有兴趣对《PSOBB》和代理运营本作的朝华数字娱乐做更多的了解。8月4日，笔者一早便走访了朝华数字娱乐，对他们进行了一次采访。

进入朝华数字娱乐的办公大楼，发现办公楼内的工作人员比笔者想象中的多很多，不少员工的桌子上都摆放着PS2，室内的装修也非常简单明亮，墙上大大的《PSOBB》宣传海报非常抢眼，上面中裕司的亲笔签名更是光彩夺目！不多会，朝华数字娱乐的媒体部经理"大米"和他的一位同事便来到会客厅接受笔者的采访。

大米：事先说明一点，我们目前的方针是不接受媒体采访的，你的第一个，也是个特例。

笔者：哦，谢谢了！这次我是以《游戏机实用技术》的特约记者身份前来的，事先也和你说明一下。

大米：好的，那么赶快开始吧。这位是我们的市场部工作人员H先生(应要求使用化名并隐去其职位)。

笔者：你好H先生。你们运营的《PSOBB》是有非常深厚的TV玩家基础的游戏，在世界范围内也是一款非常知名的游戏，请问你们是如何看待这个游戏在国内的发展的？

H先生：简单地说就是《PSOBB》是一款风格非常特殊的网络游戏，他的用户群也非常特殊，玩家应该大都是TV类游戏玩家出生，因此可能在国内的竞争对手不多，而且发展也有很多特殊的地方。

笔者：既然你们知道《PSOBB》可能将是TV玩家为主的网络游戏，你们将如何推广和运营呢？

H先生：不好意思，这点还不能透露，不过这些问题我们都考虑过了。

笔者：目前国内的游戏市场，MMO类游戏非常多，很多人说已经饱和了，请问你是怎么看待的？

大米：你是想问我们对TV游戏市场的关注程度吧？

笔者：对，差不多就是这个意思。你们代理了"PSOBB"，这对国内的TV玩家来说意义非常，因为肯定有不少TV玩家会去玩PSOBB的。

H先生：为了做好《PSOBB》的运营工作，我们会关注TV游戏市场及玩家，但是我们暂时还没打算进入TV游戏市场。

笔者：那么你们目前的发展方向是什么呢？

H先生：现在我们是代理、开发双向发展，为了将来能够制作中国的游戏，弘扬国产游戏，目前培养和磨练人才是最主要的。等到将来条件成熟，我们就会自主开发国产游戏。

笔者：请问这次大陆的《PSOBB》和日本方面的《PSOBB》有什么区别？

大米：除了语言改成中文简体以外，其他所有的容都将和日版完全一样，我们的数据更新也会和日本同步。

笔者：那么对于《PSOBB》的运营，你认为你们的优势是什么？

大米：优势就在于《PSOBB》本身的质量非常高，而且就你前面所说一样，《PSOBB》有非常特殊的用户群，不但会吸引普通的网络游戏玩家，而且能吸引大量的TV游戏玩家，这是一款非常有特色的游戏。

笔者：因为网络游戏有私服和外挂的问题，你们怎么看待？

大米：《PSOBB》的游戏方式比较特殊，外挂几乎不可能出现，私服方面我们有世嘉派来的技术支持团队，相信也能克服。

笔者：你有什么话想对《游戏机实用技术》的读者说呢？

大米：我们立志为中国游戏事业的发展贡献力量。《PSOBB》是一款非常优秀的游戏，但因为其特殊性，我们经过了长期的谈判才获得了这款游戏的代理权，希望《游戏机实用技术》的读者朋友们能喜欢上这款"半TV游戏"。

笔者的采访圆满结束，另据悉《PSOBB》将于今年10月初进行内测，预计明年可以正式开始运营。

笔者很希望朝华数字娱乐代理的《PSOBB》能获得好成绩，也希望更多的日本游戏厂商能和世嘉一样早日进入中国，也希望中国的TV游戏市场能尽快发展起来……

注：朝华数字娱乐是朝华集团的控股子公司，朝华集团拥有全国数十个分公司，经营项目非常广泛，拥有常雄厚的实力和资金基础。

▲这两幅游戏截图还是日文版，届时中文版画面当然不会有太大的差异。

CT赛车在线

《CT赛车网络版》是中国大陆首款赛车类网络游戏，由上海天纵网络有限公司负责大陆地区的运营推广。游戏由由世嘉与韩国现代数字娱乐公司合作开发，游戏融赛车要素与RPG要素于一体，提供有自由驾驶、竞技模式、情节事件等多种玩法，玩家还可以通过购买配件和贴纸来改进和个性化自己的赛车等。该作自从2003年3月韩国公测开始以来，总共有375万名玩家(截止2004年6月末时)在韩国国内注册并参加了该游戏的公开测试，游戏预定在2004年秋季开始收费服务。

FTG PS2 格斗之王 最强冲击

发售日 8/12

推荐度 C

CERO 12 12岁以上玩家对应

■ SNK Playmore
■ 6980 日元
■ 无对应周边

游戏推介

“《格斗之王》系列”虽然已有十年历史，但变成3D化却还是第一次。变成3D化后的《格斗之王》玩法与过去相比有了很大的不同，即使是系列最忠实的铁杆也需要一段时间去适应。游戏追加了多名全新的原创角色，剧情也完全跳出了以往的桎梏，而主人公也不再是京和庵这对宿命的对手，可以说是翻开了《格斗之王》历史上新的一页。特别值得一提的是在本作中每位角色都拥有隐藏服装，这将成为游戏的最大看点。令人遗憾的是，本作的画面素质不高，完全不能与其他知名3D FTG相提并论。

RPG PS2 幻想水浒传IV

发售日 8/19

推荐度 A

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■ Konami
■ 6980 日元
■ 无对应周边

游戏推介

大量的同伴是RPG类游戏中的一大卖点，而“《幻想水浒传》系列”的特色，就是收集108名拥有各自性格的角色。新作中除了一改以往战斗中6人3指令，变成自由度更高的4人4指令的系统外，还对画面和角色动作进行了比较大的改进。合体技不但从数量上增加了，在华丽度上也制作得比以往更有“看头”。从过去陆地上的集团战斗，到现在海上的大规模船战，无一不感到这次Konami已经坚决了要把《幻想水浒传IV》制作得更出色的觉悟。而众多系列前两作中的经典设定再现，也是为了照顾好玩家的体贴手法。

RPG GBA 召唤之夜 铸剑物语2

发售日 8/20

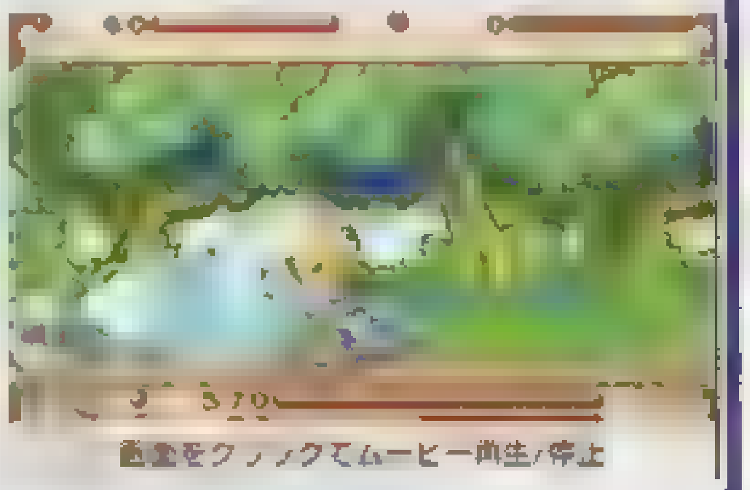
推荐度 A

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■ Banpresto
■ 5800 日元
■ 无对应周边

游戏推介

《铸剑物语》是一款改编自PS上传统的S·RPG《召唤之夜》的作品，虽然类型已经改变成RPG，但原作中的一些经典设定都被完好地保留了下来。在即将发售的《铸剑物语2》中，除了保留前作中横向格斗的战斗方式外，玩家们还可以体验到新作的新风格。更鲜艳的颜色运用和更多的角色数量只是表面的进化工夫，最让玩家心动的，是新作中加入了大量的语言，让游戏走出了无声区域。此外，本作还有PS版《召唤之夜2》中的两名主人公及四名护卫兽会在游戏中登场，相信这对于系列FANS来说是一件天大的喜讯。



PlayStation2

粗黑字体：受注目游戏　　红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年8月12日～2004年10月7日。
注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C、D、E级。

8月12日	日版	**格斗之王 最强冲击**	**KOF MAXIMUM IMPACT**	FTG	SNK Playmore	6980日元
8月12日	日版	**东京魔人学园外法帖血风录**	**东京魔人学园外法帖血风录**	RPG	Marvelous	6980日元
8月19日	日版	**幻想水浒传IV**	**幻想水浒传IV**	RPG	Konami	6980日元
8月19日	日版	**鬼魂力量 魔法元素**	**スペクトラルフォース**	S·RPG	Idea Factory	6800日元
8月24日	美版	**终结者3：救赎**	**Terminator 3: The Redemption**	ACT	Atari	39.99美元
8月24日	美版	狗狗生活	[illegible]	[illegible]	Hip Games	19.99美元
8月26日	日版	**重装机兵VALKEN**	**重装机兵ヴァルケン**	ACT	MASAYA	4800日元
8月26日	日版	Monochrome	Monochrome	[illegible]	KID	6800日元
8月26日	日版	**钢之炼金术师 狂欢节**	**钢之炼金术师 カーニバル**	FTG	Bandai	6800日元
8月26日	美版	血腥莱恩	[illegible]	[illegible]	Electronic Arts	39.99美元
8月26日	日版	ZWEI!!	ZWEI!!	[illegible]	Taito	6800日元
8月26日	日版	**VR战士·电子时代**	**バーチャファイターサイバージェネレーション**	A·RPG	SEGA	6800日元
8月26日	日版	太阁立志传V	太阁立志传V	[illegible]	Koei	6800日元
8月31日	美版	NASCAR 2005	NASCAR 2005: Chase for the Cup	[illegible]	EA Sports	49.99美元
8月31日	美版	**星之海洋3：直到时间的尽头**	**Star Ocean: Till the End of Time**	RPG	Square Enix	49.99美元
8月31日	美版	幸迪加街头竞速	Street Racing Syndicate	[illegible]	[illegible]	49.99美元
9月2日	日版	幽灵猎人	ゴーストハンター	[illegible]	[illegible]	6980日元
9月2日	日版	到哪里都在一起 多罗万象	どこでもいっしょ トロといっぱい	[illegible]	SCE	6800日元
9月8日	美版	**火爆狂飙3**	**Burnout 3: Takedown**	RAC	EA Games	49.99美元
9月9日	日版	**生化危机 逃出生天 FILE2**	**BIOHAZARD OUTBREAK FILE2**	AVG	Capcom	6800日元
9月9日	日版	**红侠乔伊**	**ビューティフルジョー**	ACT	Capcom	4800日元
9月9日	日版	**多罗罗**	**どろろ**	ACT	SEGA	6800日元
9月16日	日版	**战国无双 猛将传**	**战国无双 猛将传**	ACT	Koei	3980日元
9月20日	美版	泰格·伍兹PGA巡回赛2005	Tiger Woods PGA Tour 2005	[illegible]	EA Sports	49.99美元
9月21日	美版	星球大战：战斗前线	Star Wars: Battlefront	ACT	LucasArts	49.99美元
9月22日	日版	合金弹头4	Metal Slug 4	ACT	[illegible]	[illegible]
9月22日	日版	剑豪3	剑豪3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9月22日	日版	**樱大战V EPISODE0 荒野的少女武士**	**サクラ大战V EPISODE0 荒野のサムライ娘**	ACT	SEGA	6800日元
9月22日	日版	**仙乐传说**	**Tales OF Symphonia**	RPG	Namco	6800日元

终结者 3：救赎

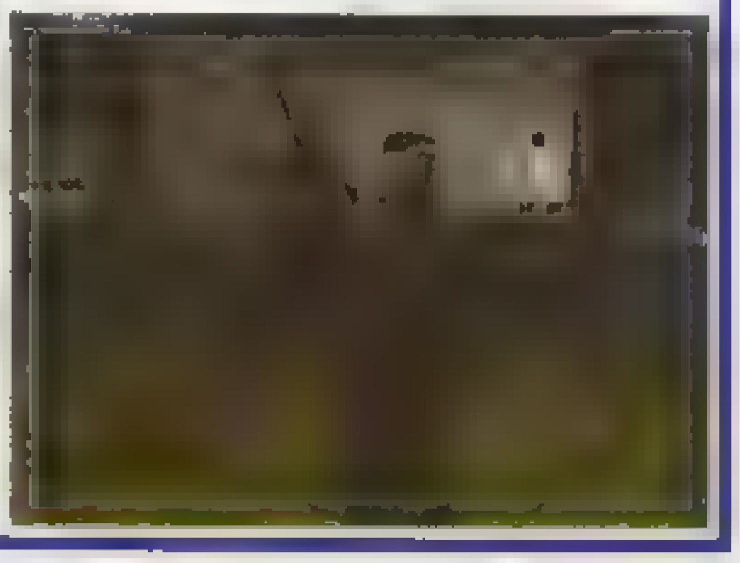
PS2 ACT
发售日 8/24

B
RP 对应年龄评定中

- Atari
- 39.99 美元
- 全平台对应

游戏推介

早在《终结者 3：机器的反叛》中就附带了本作的试玩版，根据当时试玩的情况来看，实际表现似乎有些喧宾夺主的意思，比起前者来说还要好玩一些。主角还是邀请了加州州长阿诺·施瓦辛格来扮演，游戏类型则从前作的第一人称视角射击变成了第三视角的动作射击游戏。从画面上来看，整体表现还算不错，不过由于游戏背景设定的原因，虽然场景很广阔，但是还是偏暗。音效方面则十分火爆，有各种未来的武器可供玩家发泄。游戏中还有很多交通工具可以使用，让游戏的耐玩度平添了几分。



测试赛车：破坏前夜

Xbox RAC
发售日 8/24

B
T 13岁以上玩家对应

- Atari
- 39.99 美元
- 无对应周边

游戏推介

"《Test Drive》系列"算是个长命的游戏了，几乎在每个游戏平台上都可以看见它的身影，特别是在欧洲，本作是相当受欢迎的一款赛车游戏。与"《火爆狂飙》系列"类似的是，本作同样强调驾驶与破坏的快感，游戏中大都是让玩家来体验各种汽车的性能，在范围狭小的场地中与对手作赛，可以采取任何手段来达到胜利，在把赛车和对手撞得七零八落的过程中获得发泄的爽快感。音效方面则充分地体现出了汽车在驾驶和碰撞过程中那种激烈的感觉。Xbox的玩家应该尝试一下这款游戏。

钢之炼金术师 狂欢节

PS2 FTG
发售日 8/26

B
CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Bandai
- 6800 日元
- 无对应周边

游戏推介

Bandai这次又将目前最受欢迎的《钢之炼金术师》搬上了对战游戏的舞台。本作的基本战斗模式为 2 VS 2，队伍中共分为直接与敌人作战的"前锋"以及在后方进行援护的"后卫"两人，动画中出现的大多数人气角色都会登场。炼成系统依然是本作的核心之所在，而《狂欢节》更是会将这一原著中的卖点发挥得淋漓尽致。多姿多彩的炼成攻击令人眼花缭乱，而在战场上也到处都充满了可供炼成当作武器的物品，能否随机应变选择合适的武器炼成，就看玩家你的眼光是否敏锐了。如果你是《钢炼》的FANS的话，就一定不要错过这部作品。

2004 年 8 月 11 日中国银行人民币外汇牌价（仅供参考）：100 美元 =827.70 元人民币　　100 日元 =7.47 元人民币

GAMEBOY ADVANCE

8 月 20 日	日版	召唤之夜 铸剑物语 2	サモンナイト クラフトソード 2	RPG	Banpresto	5800 日元
8 月 26 日	日版	超级马里奥弹珠台	スーパーマリオボール	ACT	Nintendo	4800 日元
9 月 7 日	美版	口袋怪物：火红	Pokemon Fire Red	RPG	Nintendo	34.99 美元
9 月 7 日	美版	口袋怪物：叶绿	Pokemon Leaf Green	RPG	Nintendo	34.99 美元
9 月 16 日	日版	口袋妖怪 绿宝石	ポケットモンスター エメラルド	RPG	Nintendo	4800 日元
9 月 22 日	日版	超级守护英雄	Guardian Heroes Advanced	ACT	Treasure	4800 日元
10 月 7 日	日版	火焰之纹章 圣魔之光石	ファイアーエムブレム 圣魔の光石	S・RPG	Nintendo	4800 日元

NINTENDO GAMECUBE

[illegible]	美版	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] Star	[illegible] 美元
8 月 24 日	美版	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SEGA	39.99 美元
8 月 26 日	日版	VR 战士・电子时代	バーチャファイターサイバージェネレーション	A・RPG	SEGA	6800 日元
8 月 30 日	美版	Pikmin 2	Pikmin 2	RTS	Nintendo	49.99 美元

Xbox

8 月 24 日	美版	测试赛车：破坏前夜	[illegible]	RAC	Atari	39.99 美元
8 月 31 日	美版	竞速加街头竞速	Street Racing Sy[illegible]	RAC	Namco	39.99 美元
9 月 7 日	美版	寂静岭 4	Silent Hill 4: The Room	AVG	Konami	39.99 美元
9 月 8 日	美版	火爆狂飙 3	Burnout 3: Takedown	RAC	EA Games	49.99 美元
9 月 22 日	日版	SNK VS CAPCOM SVC CHAOS	[illegible]	FTG	SNK Playmore	4800 日元
9 月 23 日	日版	幻影星尘	[illegible]	ACT	Microsoft	6800 日元

亚洲排行榜

UCG CHARTS

本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年7月19日～7月25日

1位 NGC 纸片马里奥RPG

Nintendo ■ RPG ■ 2004年7月22日 ■ 15万9422套 ■ 累计15万9422套

马里奥一出，其魅力无人可挡。采用纸片式的3D引擎，外加Q版的可爱马里奥等角色，本作无论是气氛或画面都制作得十分轻松。简单的按键操作就可以在战斗中和场景中变化出无穷无尽的新玩法，真不愧是任天堂的名作。

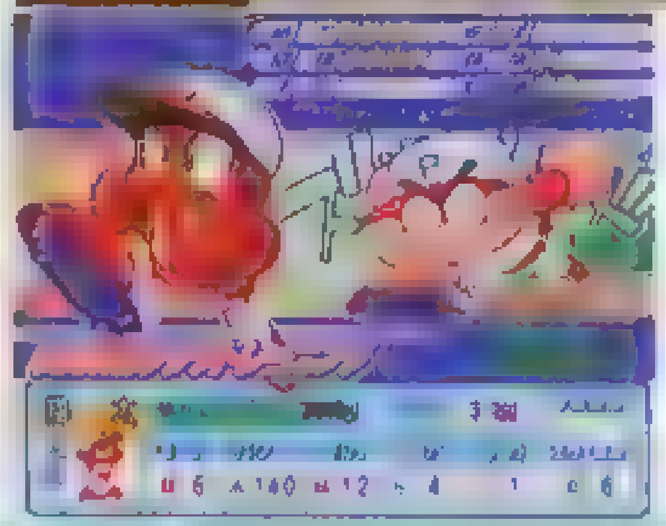
2位 PS2 天诛 红

FromSoftware ■ ACT ■ 2004年7月22日 ■ 7万5819套 ■ 累计7万5819套

忍杀、瞬杀这就是该系列给玩家留下的深刻印象，不讲求花巧的特技和爽快的速度感，只追求把忍者每次行动的真实环境与气氛充分带给每个玩家。本作的最大特色就是两名主人公均为女性。

3位 PS2 实况力量职业棒球11

konami ■ SPG ■ 2004年7月15日 ■ 5万5758套 ■ 累计26万1073套



棒球是日本人的国民运动，因此每一款用心制作的棒球游戏都会成为畅销的商品。作为系列新作的《11》在原来的基础上增加了高达75%的新要素，具体表现在球员的细致动作、系统的人性化等方面，值得一玩。

名次	游戏	资料
4	续·我们的太阳 NEW!	Konami ■ GBA ■ A·RPG ■ 2004年7月22日 ■ 3万7844套 ■ 累计3万7844套
5	火影忍者RPG 被继承的火之意志（含同捆版） NEW!	Tomy ■ GBA ■ RPG ■ 2004年7月22日 ■ 3万2005套 ■ 累计3万2005套
6	太鼓之达人 四代目（含同捆版） NEW!	Namco ■ PS2 ■ MUG ■ 2004年7月22日 ■ 3万983套 ■ 累计3万983套
7	钢之炼金术师 回忆的鸣奏曲 NEW!	Bandai ■ GBA ■ RPG ■ 2004年7月22日 ■ 3万851套 ■ 累计3万851套
8	宇宙巡航机V NEW!	Konami ■ PS2 ■ SHT ■ 2004年7月22日 ■ 3万821套 ■ 累计3万821套
9	实战老虎机必胜法！北斗神拳（含限定版）	Sammy ■ PS2 ■ ETC ■ 2004年5月27日 ■ 2万346套 ■ 累计70万4783套
10	龙珠Z 悟空的遗产II国际版 NEW!	Banpresto ■ GBA ■ A·RPG ■ 2004年7月23日 ■ 1万9349套 ■ 累计1万9349套

2004年7月12日～7月18日

1位 PS2 实况力量职业棒球11 NEW!

konami ■ SPG ■ 2004年7月15日 ■ 20万5315套 ■ 累计20万5315套

2位 PS2 数码恶魔传说 天魔变 NEW!

Atlus ■ RPG ■ 2004年7月15日 ■ 9万2216套 ■ 累计9万2216套

3位 NGC 实况力量职业棒球11 NEW!

konami ■ SPG ■ 2004年7月15日 ■ 4万7809套 ■ 累计4万7809套

名次	游戏	资料
4	金色的卡修 魔界的书签 NEW!	Banpresto ■ GBA ■ A·RPG ■ 2004年7月16日 ■ 2万1646套 ■ 累计2万1646套
5	实战老虎机必胜法！北斗神拳（含限定版）	Sammy ■ PS2 ■ ETC ■ 2004年5月27日 ■ 2万42套 ■ 累计68万4437套
6	J联盟创造职业球会！'04	SEGA ■ PS2 ■ SLG ■ 2004年6月24日 ■ 1万9496套 ■ 累计31万7956套
7	可爱火腿太郎 火热运动会 NEW!	Nintendo ■ GBA ■ SPG ■ 2004年7月15日 ■ 1万8240套 ■ 累计1万8240套
8	捉猴 喧哗斗技场	SCE ■ PS2 ■ ACT ■ 2004年7月1日 ■ 1万3641套 ■ 累计7万1541套
9	CR柏青哥 YellowCab パチってちょんまげ达人6 NEW!	Hackberry ■ PS2 ■ ETC ■ 2004年7月15日 ■ 9197套 ■ 累计9197套
10	文字解谜 文字游戏（PlayStation 2 the Best） NEW!	Namco ■ PS2 ■ PUZ ■ 2004年7月8日 ■ 9041套 ■ 不详

本期短信排行榜（2004年7月15日～7月27日）

本期问题：暑假期间（7月1日～9月1日），你最期待或最满意的一款游戏名称。

1. 让全世界战火停息，把人们的心彼此拉进在一起，带来和平与幸福。（足球＋和平＝人生的上海吴剑华）
2. 有海战自暑假来，不亦乐乎？（北京诗人 付可佳）
3. 我就喜欢女忍者。（脸红中）不知道为什么……（广东湛江的忍者迷周捷）
4. 我已经配好100度的眼镜，就差眼药水没买了（本人现不近视）。（江苏期望值爆满的Heaven's Wings）
5. 轻松、恶搞、整人就是生活！（住在浙江的外星读者）

排行榜总括

细心的读者可以已经留意到本期最新一周的排名中，有90%都是上一期中没有出现过的新作。在7月15日分别推出的《实况力量职业棒球11》、《数码恶魔传说 天魔变》冲击了上周排行榜的榜位后，想不到7月22日的第2次冲击让整个排行榜完全革新。《纸片马里奥RPG》、《天诛 红》、《续·我们的太阳》，这些来自3个不机种的大作完全冲击了各机种玩家的大脑。这些现象开始表明：经过了长久的"冷战"后，游戏旺季开始慢慢向我们靠近，不知道读者们有没有足够的准备工夫去迎接新一波呢？

参加"短信排行榜"的方法：发送TP＋本期提问的游戏名称＋理由＋姓名到83557770，有机会获得MP3播放器或精美礼品。

"短信排行榜"得奖名单

本期获得MP3播放器的读者是来自重庆的138****9438

精美礼品得奖者

137****4195	广西	138****4153	天津
139****3872	吉林	138****5868	河南
137****9293	广东	137****8037	河北
139****7122	山西	139****0887	山东
136****6707	云南	135****2554	福建
135****1370	重庆	139****0353	河南
135****3933	浙江	139****6565	陕西
13[illegible]	[illegible]西	13[illegible]6070	[illegible]
138[illegible]	[illegible]	139****3068	黑龙江
138****3919	上海	137****9982	广西

＊奖品将于1个月内发放

www.plumbook.cn

UCG CHARTS 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国当周销量榜

（统计时间为2004年7月27日～8月2日）

1. ESPN NFL 2K5
■ Sega ■ Xbox ■ SPG ■ 2004年7月20日
2. ESPN NFL 2K5
■ Sega ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年7月20日
3. NCAA Football 2005
■ EA Sports ■ PS2 ■ SPG ■ 2004年7月15日
4. 蜘蛛侠2
■ Activision ■ PS2 ■ ACT ■ 2004年6月28日
5. NCAA Football 2005
NCAA Football 2005
■ EA Sports ■ Xbox ■ SPG ■ 2004年7月15日
6. 蜘蛛侠2
■ Activision ■ Xbox ■ ACT ■ 2004年6月28日
7. Sudeki
■ Microsoft ■ Xbox ■ RPG ■ 2004年7月20日
8. 仙乐传说
■ Namco ■ NGC ■ RPG ■ 2004年7月13日
9. 光环
■ Microsoft ■ Xbox ■ FPS ■ 2001年11月14日
10. 蜘蛛侠2
■ Activision ■ NGC ■ ACT ■ 2004年6月28日

世嘉的体育游戏在北美虽然长期被EA Sports牢牢压制，不过对于北美这个巨大的体育游戏市场，世嘉从来都没有放弃，今年又来了一个大手笔——以19.99美元的超低价推出其《ESPN NFL 2K5》，发售之后立刻把EA的《NCAA Football 2005》挤下销量冠军宝座。不过真正的王者、EA的《Madden NFL 2005》即将上市，估计《ESPN NFL 2K5》的位子也不可能坐得太久。游戏版《蜘蛛侠2》品质优秀，与电影版一样人气长盛不衰，三大版本目前依然全部在销量榜前10之内。微软鼎力打造的RPG大作《Sudeki》屈居第7，而3年前发售的《光环》却依然保持在第9的位置，这款游戏可以说是美国持续热卖时间最长的作品，可见FPS对于美国人的吸引力就是比RPG大。

英国当周销量榜

（统计时间为2004年7月25日～7月31日）

1. 蜘蛛侠2
■ Activision ■ ACT ■ 2004年6月28日
2. 横冲直撞3
■ Atari ■ ACT ■ 2004年6月21日
3. 怪物史莱克2
■ Activision ■ ACT ■ 2004年4月28日
4. Athens 2004
雅典2004
■ SCEA ■ SPG ■ 2004年7月14日
5. 极品飞车 地下狂飙
■ EA ■ RAC ■ 2003年11月17日
6. 汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉
■ Ubisoft ■ ACT ■ 2004年6月16日
7. FIFA 2004
■ EA Sports ■ SPG ■ 2003年11月4日
8. 一级方程式赛车04
■ SCEE ■ RAC ■ 2004年1月（欧版）
9. 哈利·波特与阿兹卡班的囚徒
■ EA Games ■ AVG ■ 2004年6月2日
10. Sonic Heroes
索尼克英雄
■ Sega ■ ACT ■ 2004年1月27日

6月美国游戏销量榜

序	类型	游戏译名	发行商	发售月	美版销量	日版销量
1	PS2	蜘蛛侠2	Activision	2004年6月28日	20.6万	20.6万
2	Xbox	全能战士	THQ	2004年6月1日	19万	19万
3	NGC	塞尔达传说：四支剑+	任天堂	2004年6月8日	15.5万	15.5万
4	PS2	横冲直撞3	Atari	2004年6月21日	14.2万	14.2万
5	Xbox	蜘蛛侠2	Activision	2004年6月28日	13.8万	13.8万
6	Xbox	星际传奇2	VU Games	2004年6月1日	13万	13万
7	PS2	史莱克2	Activision	2004年4月28日	12.6万	21.4万
8	PS2	哈利·波特与阿兹卡班的囚徒		2004年6月2日	11.8万	11.8万
9	GBA	FC MINI系列：超级马里奥兄弟	任天堂	2004年6月2日	11万	11万
10	GBA	马里奥对大金刚	任天堂	2004年5月24日	10.3万	14.8万
11	GBA	FC MINI系列：塞尔达传说1	任天堂	2004年6月2日	10.2万	10.2万
12	Xbox	光环	Microsoft	2001年11月15日	10万	334.7万
13	PS2	MVP Baseball 2004	EA	2004年3月9日	9.8万	66.4万
14	Xbox	横冲直撞3	Atari	2004年6月21日	9.6万	9.6万
15	PS2	荒野大镖客	Take Two	2004年5月3日	9.2万	22.8万
16	GBA	史莱克2	Activision	2004年4月28日	9万	16万
17	PS2	NBA Ballers	Midway	2004年4月3日	8.9万	44万
18	PS2	拳击之夜2004	EA	2004年4月5日	8.5万	58.2万
19	NGC	哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	EA	2004年6月2日	8.4万	8.4万
20	PS2	分裂细胞 明日潘多拉	Ubi	2004年6月16日	8.3万	8.3万
21	NGC	洛克人周年纪念版	Capcom	2004年6月22日	7.5万	7.5万
22	GBA	哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	EA	2004年5月25日	7.4万	7.4万
23	GBA	索尼克Advance 3	THQ	2004年6月8日	7.2万	7.2万
24	NGC	史莱克2	Activision	2004年4月28日	7.1万	12.6万
25	PS2	洛克人周年纪念版	Capcom	2004年6月22日	6.6万	6.6万

统计时间：2000年5月30日～2004年7月3日（所列数据仅供参考）

2002年发售的《蜘蛛侠》各平台全球累计销量超过400万套，从目前的情况来看这款续作将很有希望再创新高。《蜘蛛侠2》首周出货量突破200万套，发售后3大版本一直处于销量榜Top 10之内，在美国也是长期霸占销量榜首。近来有消息说，Activision除了会在2007年与电影同步推出《蜘蛛侠3》外，也将会在明年推出《终极蜘蛛侠》。

◆6、7月份期间欧美市场上的绝对亮点当数《蜘蛛侠2》，电影版《蜘蛛侠2》造成了比上一集更大的轰动，而游戏版《蜘蛛侠2》无论是销售情况还是玩家评价也都要比前作好，依靠这款游戏的热卖，Activision该季度的经营状况再度创下了历史新高。相比之下，EA的《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》显得人气不足，比之前的两款游戏销量少了一大截。◆Atari的《横冲直撞3》发售前受到了欧美玩家的热烈期待，虽然游戏销售情况不错，不过这款游戏的实际水准实在令人失望。◆“《FC MINI》系列”终于登陆美国，与日本市场的情况相同，“《FC MINI》系列”在美国的销售成绩也非常喜人，其中《超级马里奥兄弟》成为当月销量最高的GBA游戏，看来全世界玩家对于FC上的经典游戏果然都是感情深厚啊！

NO.01 NO.02 NO.04 NO.06 NO.08 NO.09 NO.11 NO.20

文 阿修罗

GBA

前线狙击

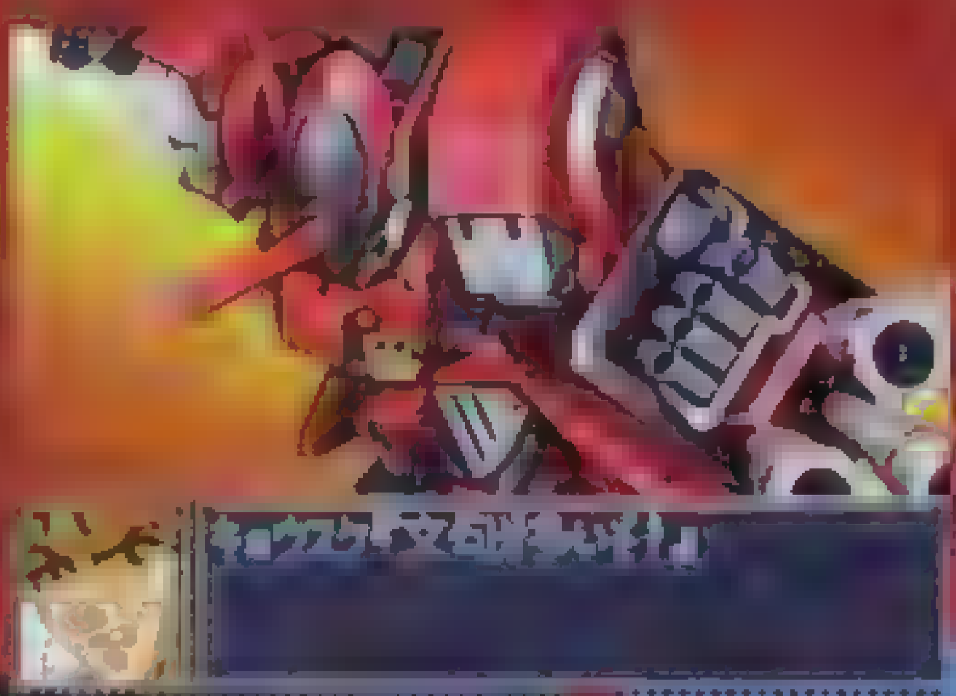
超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION 2

超级机器人计划始动

《超级机器人大战》这一系列每年都要推出[illegible]部作品，[illegible]品推出都能吸引FANS前去购买，然而买《机战》的人[illegible]《[illegible]》FAN或《EVA》FAN，要么就是《机动战士》FAN，[illegible]欢该战作品中的某一部作品，这就是《机战》作为[illegible]销量的重要因素之一。然而，真正的《机战》FANS是绝对不会错过《原创世纪》的！

[illegible]年[illegible]月，Banpresto[illegible]《机战》中主要的原创机体和原创人物安排到了一个同一个故事中，将原本[illegible]进行了[illegible]，推出了《原创世纪》[illegible]简称为OG[illegible]这一部作品。[illegible]来说，《OG》是一部试验型的作品，除去采用完全原创内容而带来的销量上的风险外，该作品在系统上做的改变也相当巨大，新引入的武器自由装备系统和机体自由培养系统（即PP值）本身也都是没有经过玩家检验的不成熟系统。

虽然游戏本身还存在着不[illegible]的缺陷，但是系统和剧情上的[illegible]还是让[illegible]《机战》FANS对它赞不绝口。而在本作中出现的一些系统，在经过改良和调整后已经逐步变成了后来的《机战》中不可或缺的部分。因此，《OG》在整个“《机战》系列”中所处的地位是非常重要的！而《OG2》的出现也是顺应“真·机战迷”们要求的必然结果！闲话也不多说，请往下看，新的《OG》世界正在等着你呢！



故事背景 STORY

新西历[illegible]年，在连邦政府和反叛的“圣十字军”（简称“DC”）之间的“DC战争”[illegible]

[illegible]

SCHOOL

阿拉德·巴兰加

出身于DC培养少[illegible]不过成绩并不出色。[illegible]

PTX-016R 古铁

继承了古铁神的理念而开发的机体，[illegible]装甲排除后就能够进入高机动模式。

www.plumbook.cn

人物和机体 Characters & Robots

ATX小队

连邦军北美支部朗格雷基地进行着以[illegible]的开发[illegible]“[illegible]计划”[illegible]ATX[illegible]队起着重要的作用，[illegible]代PT的开发收集了宝贵的数据。

[illegible]

南部响介

ATX小队的队长，和艾克塞莲既是搭档也是恋人关系。L5战役结束后被分配在连邦军的朗格雷基地，负责讨伐DC残党的任务。

PTX-003C 古铁神

ATX计划根据“以绝对[illegible]进行突破”的开发理念而制造的PT。机体是最早开发的3台[illegible]中的测试机。

PTX-003C-SP1 古铁巨神

用白骑士的备用部件对古铁神进行强行改造后的机体。由于搭载了泰斯拉驱动器以及回转式弹仓，所以在突进力和火力上有了很大的提升。

PTX-00[illegible]-03C 白骑士

[illegible]以及对[illegible]进行强化的校正机体。擅长空中战，[illegible]机动战以及远距离炮击战。

艾克塞莲·布朗宁

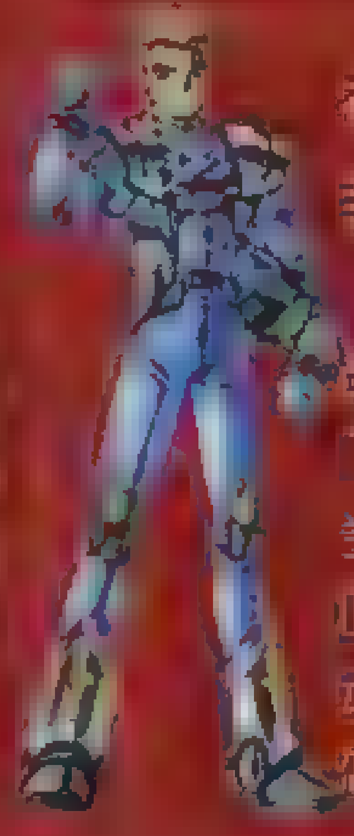
白骑士的机师，最爱的人就是响介。和突然出现的神秘敌人“恩斯特系列”以及阿尔菲弥之间有着不浅的渊源。

PTX-007-03UN 纯白骑士

白骑士被谜之技术改造、强化后的样子。机体60%的部件都变成了以地球技术无法解析的物质。主要的武装是[illegible]枪。

水叶梅比

[illegible]出色的[illegible]。在L5战役后在朗格雷基地担任医务兵。为了协助进行某个机密计划而单独调去了泰斯拉·莱希研究所。



布鲁克林·拉克·菲尔德

[illegible]战争和[illegible]战役[illegible]在[illegible]的手下逐渐成长为能够独当一面的机师。和[illegible]叶一样具有优秀的念动力能力，同时也是恋人关系。

龙虎王

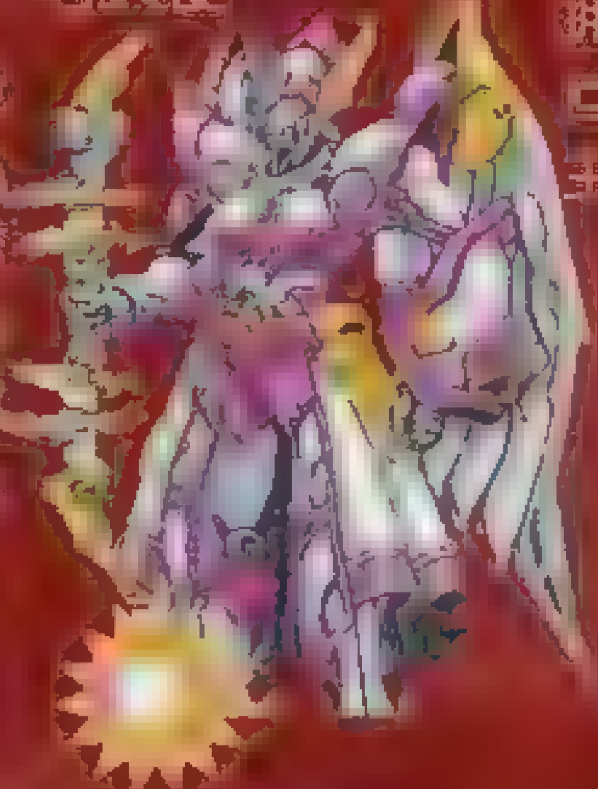
从中国山东的遗迹蚩尤冢中发掘出来的超机人，擅长空中战和水中战，能使用法术。据说是古代人制造的半生物兵器。机师是[illegible]。

虎龙王

从蚩尤冢里发掘出来的超机人，擅长[illegible]战和[illegible]战，对于各种武器是很在行。拥有自律神经回路，能够自主行动。

拉米娅·拉布莱斯

和响介接触以后成为了ATX小队的一员。总感觉她不愿与人接近，似乎在寻找什么东西一样，她究竟是什么人呢？



SMSC 弓天使

[illegible]米娅搭乘的神秘机体，具备[illegible]、材质和[illegible]等都有以[illegible]分析之处。

塞奥拉·修拜图娅

出身于SCHOOL，与阿拉德[illegible]。与过去的同伴[illegible]的相会让她的命运开始变得混乱了。

拉图妮·苏波塔

前作中登场的前SCHOOL[illegible]，是塞奥拉和阿拉德的同伴。

阿尔菲弥

驾驶着叫作[illegible]的机体与响介等人接触的神秘敌人。

▲不知道[illegible]

PTX-016R 隼

继承了白骑士的理念而开发的[illegible]。其运动性在现在的[illegible]中都是属于最高级别的。

[illegible]&3DM-SMV
www.plumbook.cn

SRX小队

"SRX计划"是本着"以少数就能改变战局的精锐兵器"为理念进行的对外星人战斗用人型机动兵器开发计划。SRX小队是L5战役的焦点。

[illegible] R-BLADE [illegible]

量产型 [illegible] Mk [illegible] 原 [illegible] 了连邦军的主力

若林舞

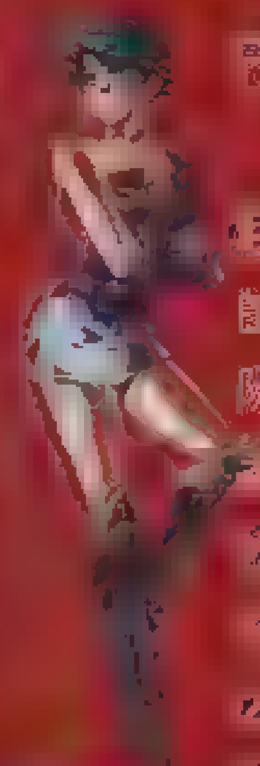
[illegible] L5战役以后被 [illegible] 发现。和隆盛 [illegible] 常相似……

伊达隆圣

性格热血，自 [illegible] 莽撞，是个疯狂的超级机器人发烧友。L5战役后留在了极东方面军的伊豆基地，担任新型机的 [illegible]

R-1

隆盛搭乘的机体。在R系列机中是平衡性最好的机体。[illegible] 强化型 [illegible] 合体以后能够成为超级机器人SRX。



若林彩

[illegible] 的女强人，但是实际上内心非常 [illegible]

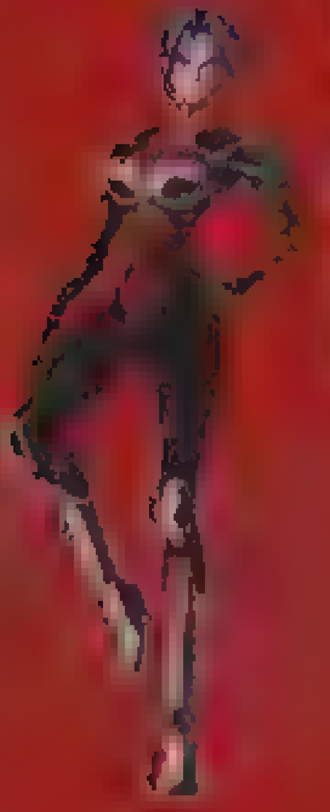
R-3P

R-3强化型

[illegible]

薇莱塔 巴蒂姆

SRX小队的队长 [illegible]



RW-1 R-GUN

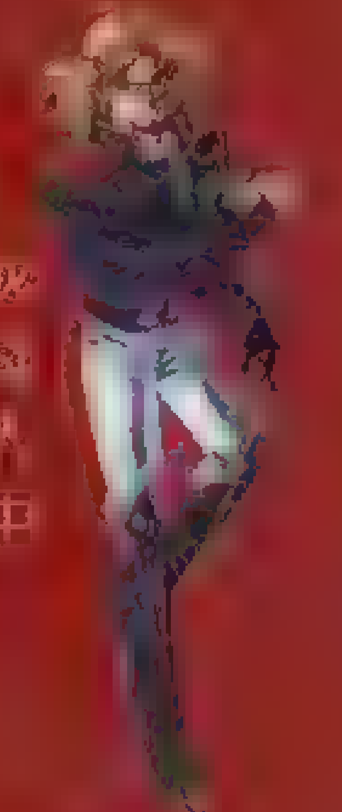
RW-1P R-GUN强化型

在DC战争中开发的 [illegible] PT [illegible]

少了它们 [illegible]

来迪斯 [illegible] 布兰修坦

[illegible] 了特殊战技教导队。在战斗中遇到了宿命的敌人 [illegible]



R-2P R-2强化型

R系列PT的2号机，是炮击战专用的重型PT。机体内装备有SRX的 [illegible]

关于《OG2》……

◆故事会紧接着前作中所描述的DC战争和L5战役，这次的主线故事会以《A》和《IMPACT》的主人公为主线。

◇本作中不会像前作一样采用主角选择系统，故事的重心会随着需要向各个重要角色分别展开。

◆虽然现在《A》的角色中只公布了女主角拉米娅及其专用的弓天使，但是已经确认《A》的地方组织"暗影之镜"会出现，所以男主角阿克塞尔应该会同《A》一样作为敌方登场。

◇在《A》中曾经提到过阿克塞尔被以亡灵Mk-Ⅲ为队长机的PT部队打败过。相信作为别名古铁神的亡灵Mk-Ⅲ的 [illegible]，[illegible] 阿克塞尔之间也会有某种联系。

◆游戏的画面进一步加强，除了增加了特写画面的数量以外，战斗动画中机体的动作也得到了加强。作为主要角色的古铁巨神，其动作几乎已经达到了《IMPACT》的程度。

超级机器人大战 原创世纪

由Bandai Visual制作的这部OVA（原创动画电视剧）预定于2005年初春发售，共分为3卷。正如标题所示，OVA将以纯Banpresto的原创角色和机体为卖点，将只在游戏中出现过的情节搬上电视荧幕。

当然，作为动画版，无论是人物设定、机械设定还是剧情的细节上都会和游戏稍微有所不同。但是因为游戏的监督寺田贵信也会全权负责动画版的制作，[illegible] 两者在世界观上是不会出现冲突的，而且动画和游戏之间还会有很大的联系。

对于FANS来说，能够看到非SD的、正常比例的原创机体们以现在的《机战》无法实现的流畅动作进行战斗，这无疑是非常兴奋的。而以前那些在游戏中只有少量台词的声优这 [illegible] 能够充分发挥 [illegible] 那些充满个性 [illegible] 受玩家喜爱的角色了。

DM-SMV
www.plumbook.cn

超级机器人大战GC	Banpresto	S·RPG
NGC スーパーロボット大战GC	预定2004年冬	日版

前线狙击

超级机器人大战GC

《超级机器人大战》[illegible]

参战作品一览

超兽机神 断空我
苍穹流星SPT 雷兹纳
绝对无敌 雷神王
银河旋风 武雷牙
★银河烈风 爆神牙
★银河疾风 砂雷牙
重战机 艾尔盖姆
无敌机器人 特莱达G7
★最强机器人 大王者
机战战记 龙骑
机动战士高达
机动战士高达0080 口袋中的战争
机动战士高达 第08MS小队
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达 逆袭的夏亚
真·盖塔对新盖塔
★魔神皇帝OVA
未来机器人 达鲁塔尼亚斯
★为第一次加入《机战》的作品

故事背景 STORY

[illegible]一些未知的敌人同时出现在了人类面前。以"机械兽帝国"、"恐龙帝国"、"杰克帝国"和"机器人帝国"为名的这些势力都拥有着超越人类技术水平的武器，防卫队根本起不到任何作用。

[illegible]

爆神牙

银河旋风武雷牙、银河烈风爆神牙、银河疾风砂雷牙

[illegible]《银河烈风》和《银河疾风》则都是初次参战的作品。

砂雷牙

关于《机战GC》

◆[illegible]

[illegible]战争为主，当中会出现16岁阿姆罗第一次驾驶高达的情节，这在《机战》中是第一次。

◆因为以一年战争为主线，所以[illegible]色也会增多。

◇虽然有登场作品中有《逆袭的夏亚》，但是不会出现相关情节，只有机体会在本作中出现。

◆超级系的老牌子《魔神》和《盖塔》系列各只有一部作品登场，而且都来自近年来的OVA动画，在设定上会和以前的《机战》有所不同。

最强机器人 大王者

绝对无敌 雷神王

[illegible]3D制作，而地图画面则回归传统的2D俯视风格。

◆[illegible]

[illegible]的冒险故事。在有着众多超级机器人的本作中[illegible]能否展现出其[illegible]人的实力呢？

在国内和国外都拥有[illegible]呢？

3DM-SMV www.plumbook.cn

前线狙击

文 沙罗

超越极限吧

装甲核心 9球终结者	FromSoftware	ACT
PS2 ARMORED CORE NINE BREAKER	预定2004年秋	日版
[illegible]	[illegible]	售价未定
对应周边未定		

FromSoftware 打破了以往《装甲核心》系列"一年一作的惯例，爆炸性地一连公布了三款系列最新作的情报。这三作中，有两作的游戏平台是PS2，有一作的游戏平台是目前尚未发售的PSP。到底新的作品能给我们带来怎样的震撼呢？就让我们一起来拭目以待吧！

ARMORED CORE NINE BREAKER

最强AC再现……

游戏模式1 练习模式

从最基本的动作开始，共有攻击、防御、移动、技巧、特殊、综合等6种训练项目。每种项目中，都分别设置有5种难度。也就是说，全部项目加上全部难度，共有25种不同的训练方式。

6种训练项目

5种等级

5种难度

150种训练任务！

所有的训练关卡并不是一开始就全部都有的。只有确定了一定的条件后，新的训练关卡才会一个个出现。

▲150种的大型训练关卡，足够让任何从来没有玩过该系列的人成为超级高手！

传说中的机体——"NINE BALL"再度出现在了我们的眼前……在PS版初代的《装甲核心 斗技场之王》中，它作为最终BOSS虽只出场过一次，但却因为压倒性的强大，给所有的AC玩家们都留下了深刻的印象。如今，这架最强的AC又将活跃在新的舞台上，能够打败它的人，才有资格被称为"NINE BREAKER"！

PS2！PSP！同时发售

FORMULA FRONT ARMORED CORE

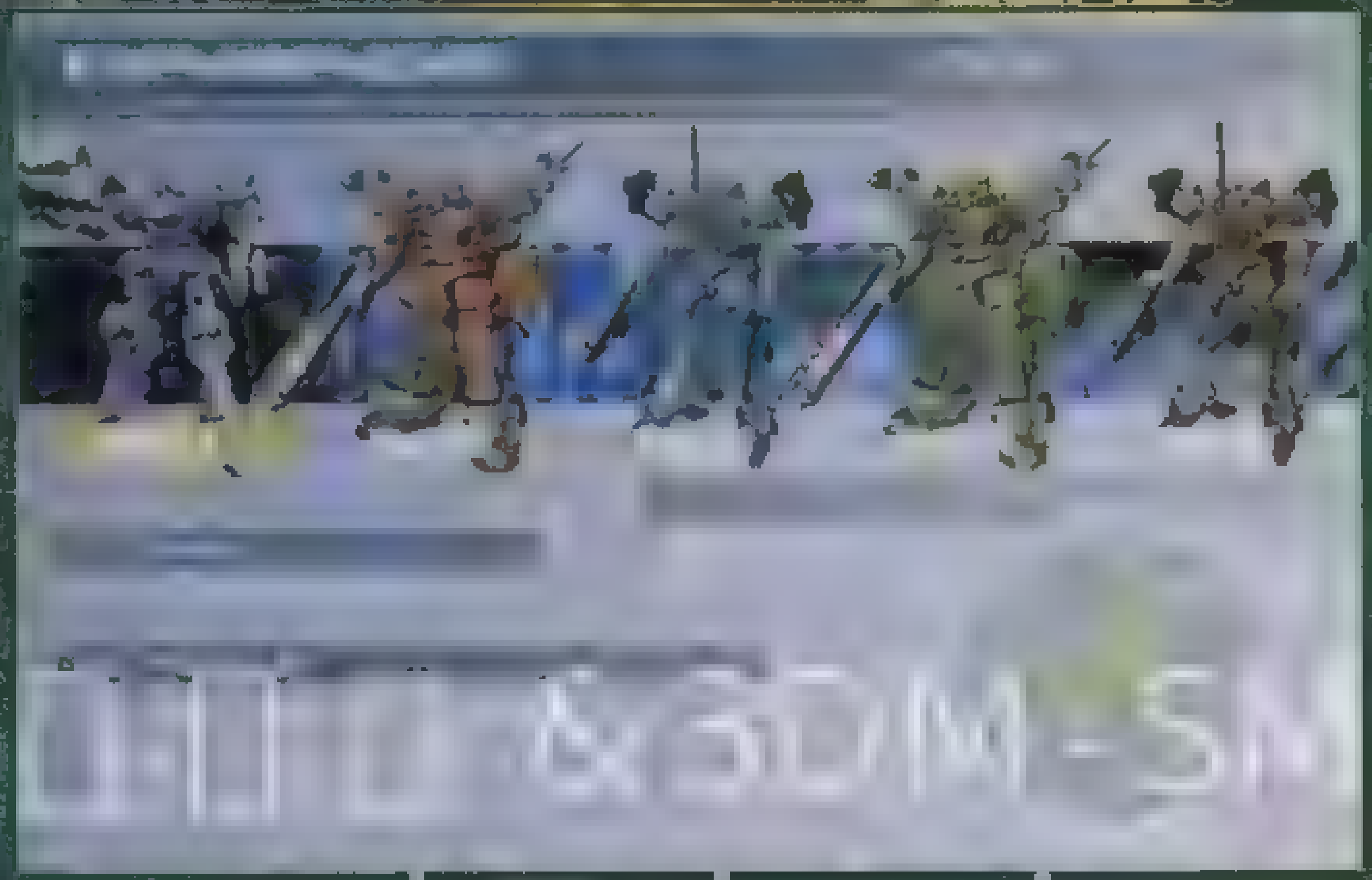
三作中另外公布的两种，是厂商针对PSP和PS2两个平台同时推出的全新类型的系列新作。这一次的《装甲核心 方程式前线》是以SLG的方式进行的。PSP与PS2这两个版本之间基本的游戏内容则完全相同，但也分别加入了一些新的要素。

装甲核心 方程式前线	FromSoftware	SLG
PS2 ARMORED CORE FORMULA FRONT	预定年冬	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]
对应周边未定		

新的类型，将为您带来全新的"AC"乐趣！

PS2

▲游戏类型改成SLG以后，AC之间的战斗便由AI来[illegible]动完成，玩家只需要[illegible]安排战略[illegible]就可以了

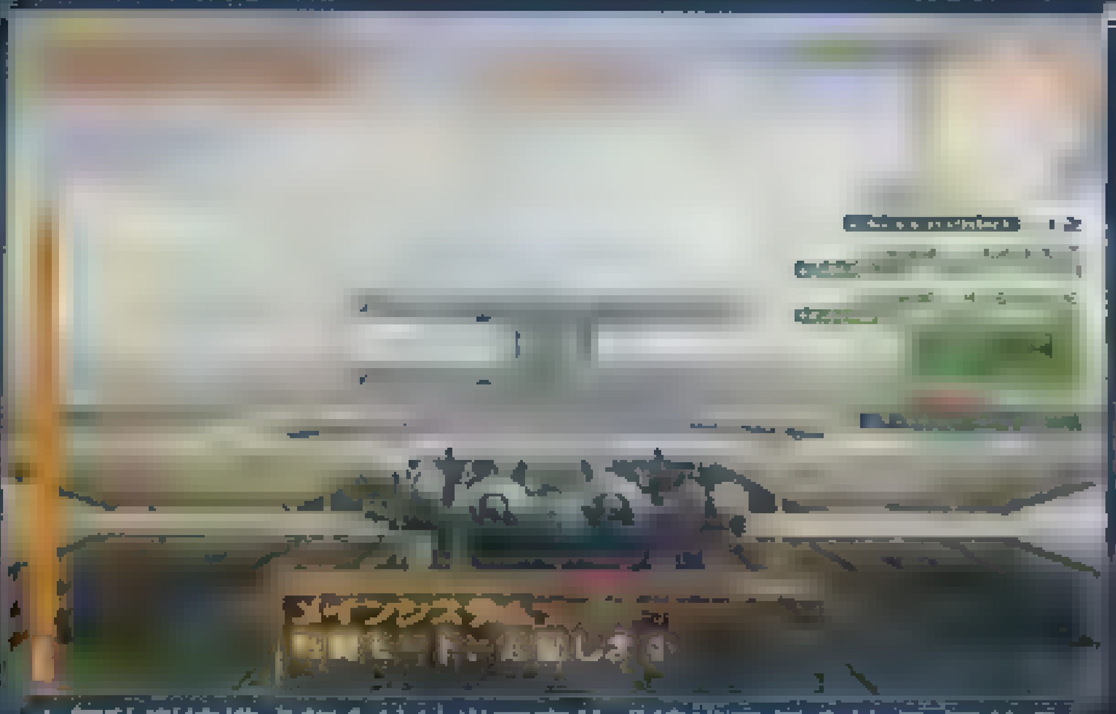


▶自由度极高的自由创造AC系统，这一次又将作为整个游戏的核心部分而再度强化，[illegible]就要靠玩家自己了

装甲核心 方程式前线	FromSoftware	SLG
PSP ARMORED CORE FORMULA FRONT	预定年冬	日版
人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

©1997-2004 FromSoftware,Inc.All Rights Reserved.

www.plumbook.cn

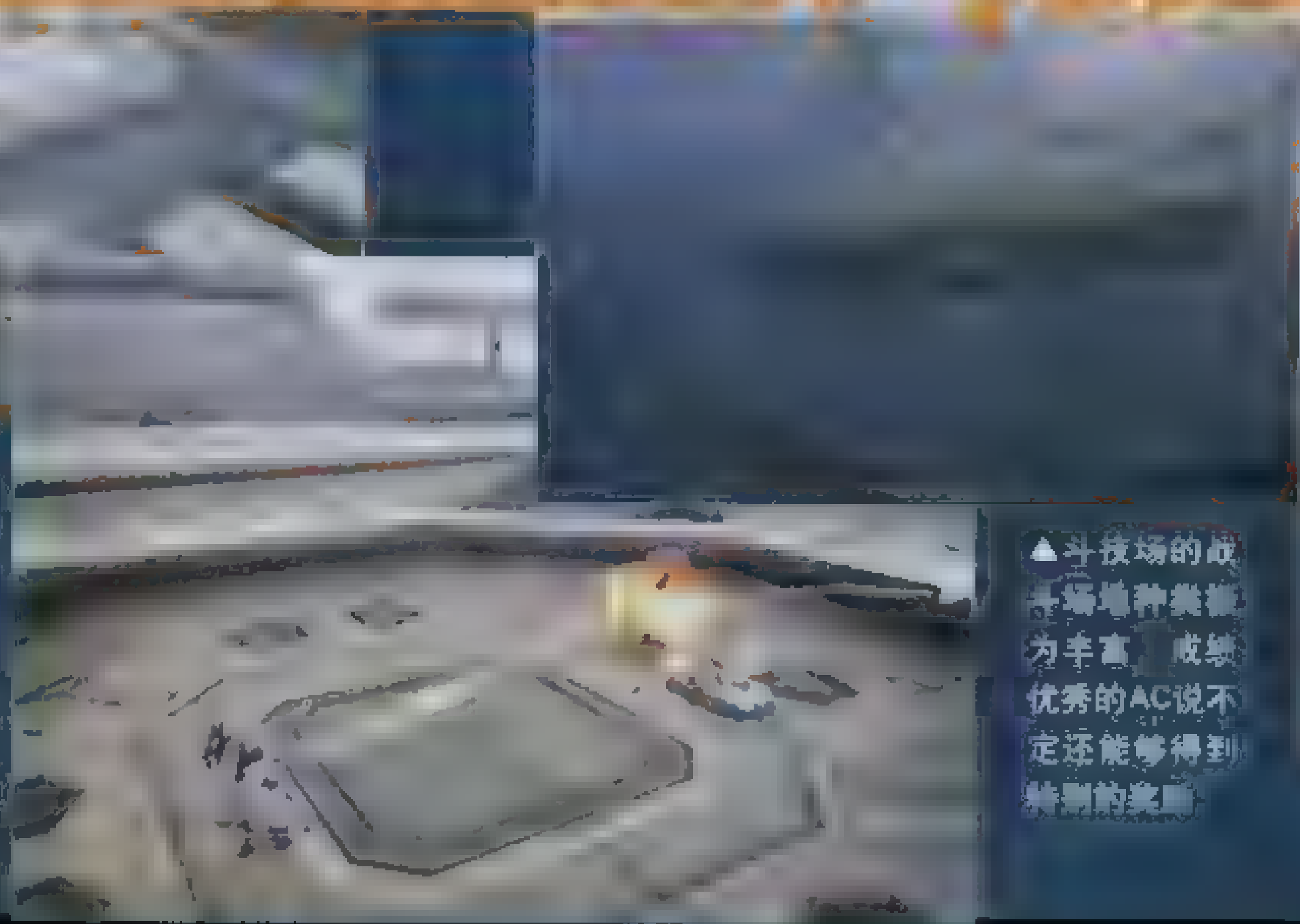


▲每种训练模式都会统计出玩家的成绩以及得分情况，即使是再简单的内容，也绝对不能够大意

游戏模式 2 斗技场模式

为了超越凌驾于自己的强者们，为了追求胜利者的丰硕报酬，几乎所有的佣兵们都参与了斗技场的竞争。在本作的斗技场中，除了一小部分实力雄厚的上级AC外，其他的AC对手们，都是自动生成的，这也是该模式的最大一个变更点。借由这种随机的生成机能，相同的敌人的出场可能性会大大降低，同时未知的强大敌人也很可能会突然出现。在斗技场战斗时的那种紧张感，会因为新系统的出现而达到前所未有的高度。

从初级者到上级者，所有项目一应俱全！



令人窒息

▲在训练开始前，一定要充分考虑到训练场地的情况，然后根据地形改装出最合适的AC

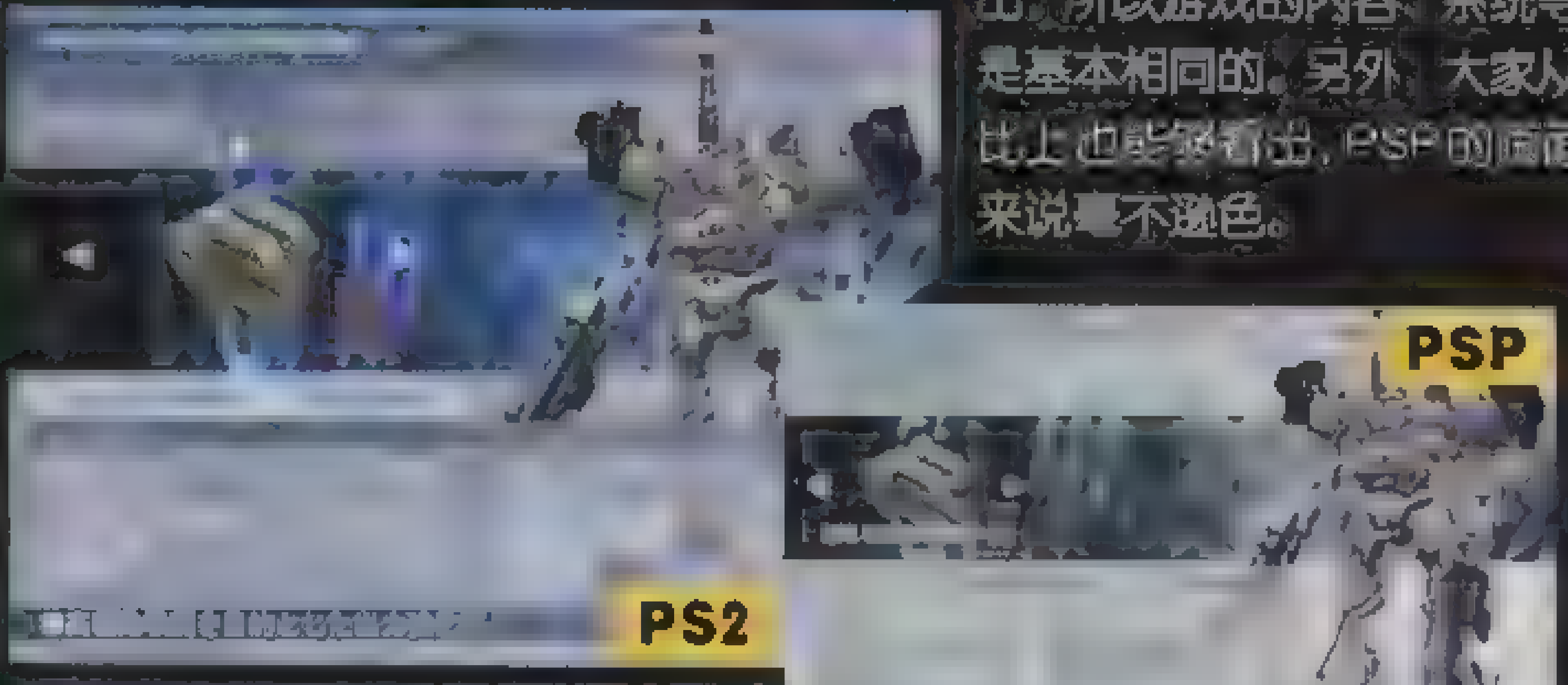
▶佣兵们为了荣誉和报酬而互相进行真格的比试，这些对战与训练模式无关，随时都能够进行

▲斗技场的战斗场地种类极为丰富，成绩优秀的AC说不定还能够得到特别的奖励

▲将自动生成的敌AC一个个打败，然后凭借累积的点数一步步接近最高的名次

部件的组合

由于两个平台的作品将是同时推出，所以游戏的内容、系统等各方面也是基本相同的。另外，大家从画面的对比上也能够看出，PSP的画面比起PS2来说毫不逊色。



◀左图为PS2版画面，右图则是PSP版画面，虽然仔细观察的话，两者之间都有着极细微的差别，但基本上是完全相同的

组合机体的部件，制造出自己喜爱的AC，一直是该系列的一大魅力。而在本作中，部件组合部分的地位得到了更进一步地巩固和加强。玩家们必须亲手设计出一个个性能优秀的AC，然后再将它们送到战场上去。可以说，一个机体性能的好坏，是决定战斗胜负的决定性因素。

PSP版与PS2版的画面构成几乎是完全相同的！

颜色徽章自由设定

与系列前几作一样，玩家不光是部件的组合，还可以对颜色进行更换。除了可以自由地对各种颜色自由进行调配外，应该还会出现以往那样的迷彩色。

◀除了系统中默认的数种颜色外，还可以对颜色进行自由调配和更换

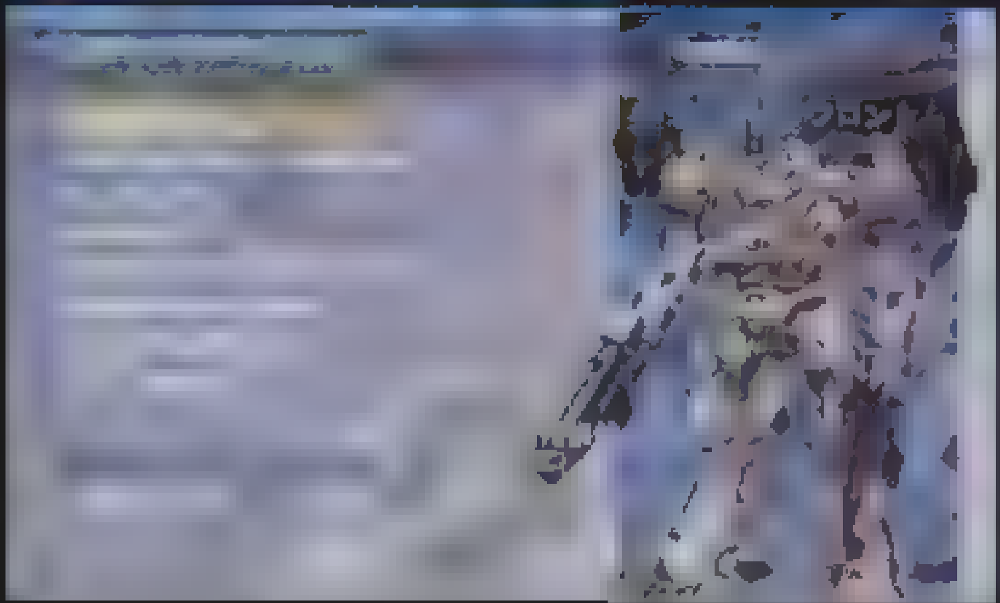
▶图中的机体的颜色十分漂亮醒目，不过在黑暗中似乎太过招摇了一些……

丰富的战场

游戏中加入了大量各种类型的战斗场所。当然了，每个场所都有着各自的特点。这就要求玩家在安装部件时，一定要清楚每个场所的地形特点，再选用合适的部件。

▶仅仅是看到这样的大战场面，恐怕没人能够想到，这仅仅是一个掌机上的游戏吧？

部件改造系统



▲无论是改造任何部位的部件，都会对整个机体的能力带来莫大的变化

在前作中初次出现的部件改造系统是提升AC机能的一个极为重要的环节。玩家可以对各个部位的部件进行细微的调节，从而令机体大[illegible]平衡性。由于该系统大受玩家欢迎，所以本作中也同样加入了这一系统。

&3DM-SM V
www.plumbook.cn

前线狙击

文 猫太

Shining Tears

シャイニング・ティアーズ

2004年4月26日，SEGA对外公布了一则让人震惊的消息——“《光明》系列”将会推出3款新作，并称其为“Shining Project”。在当时，除了知道3款作品的标题为《光明力量 暗龙的复活》、《光明之泪》和《新光明力量（暂名）》外，根本就清楚更详细的内容。如今《光明力量 暗龙的复活》作为初代的复刻在GBA上推出了。但正统的续篇《光明力量》却没有任何消息，而《光明之泪》则是一款属于外传性质的全新作品。这次为大家介绍的就是《光明之泪》第2次公布的新资料，相信对本刊总105期中的报道意犹未尽的读者来说，本期的报道会起到一个更深刻的影像。

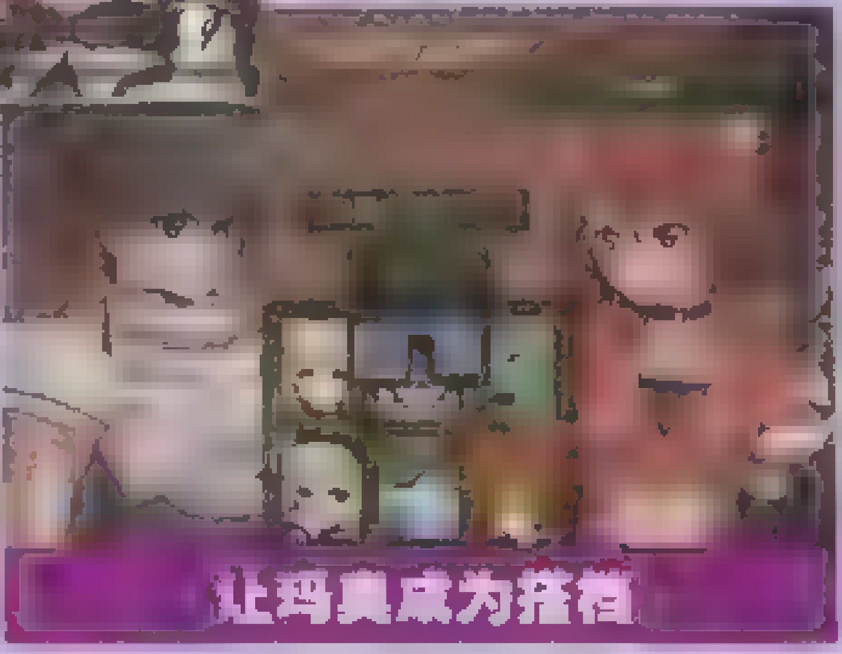
光明之泪 | SEGA | A·RPG
PS2 | 预定2004年冬 | 日版 | 全年龄

系统要点1 灵魂转换

在进入战斗之前，玩家需要选择一名搭档进入战场，也就是说，在游戏当中只允许两名角色参加战斗，其中一名还是固定的主人公西昂。选择不同的角色作为同伴除了在战斗中有更多的打法外，根据角色本身的属性还会对主人公产生“灵魂转换”的效果。本作中一共分成两种灵魂——阳和阴，除主人公外的角色都拥有固定的灵魂。玩家选择同伴时，西昂的灵魂会根据对方的灵魂而发生变化。下面我们用图例说明。

让琉娜成为搭档

琉娜本身持有阳属性的灵魂，当选择了她成为同伴后，主人公西昂的灵魂就会变成阴属性。这时西昂的表情、眼神和衣服会完全改变。

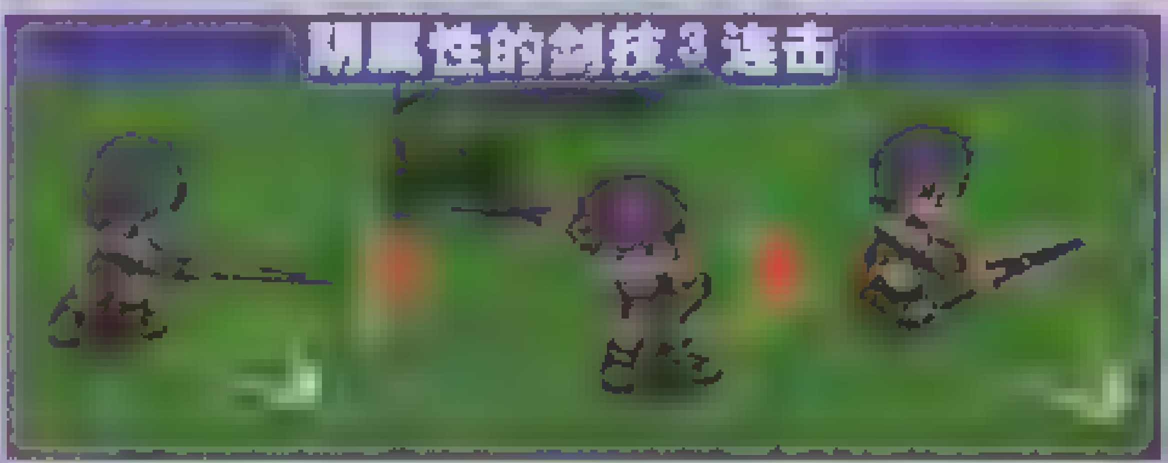

让玛奥成为搭档

若选择了持有阴属性的玛奥成为本关搭档的话，那么主人公的灵魂就会变成阳属性。阴阳两属性的主人公就好像天使与恶魔的两种人格。

灵魂影响主人公的攻击手段

主人公的灵魂发生变化后，除了样貌和服装改变外，在战斗中的攻击方法也会有十分大的差异。当主人公的属性为阳时，就会变成一名以魔法为中心的间接攻击型战士。相反，若属性为阴的话，主人公就会成为着重于使用剑技的近身攻击型战士。另外，阳属性的主人公可以使出魔法3连击，而阴属性的主人公则可以使出剑技3连击。玩家在战斗前选择不同的同伴就可以让整场战斗产生不同的乐趣，这点是玩家们必须认识到的。

阳属性的魔法3连击


阴属性的剑技3连击

Profile
年龄：17岁
种族：半兽人
职业：女忍

投掷苦无

▼画面中的玛奥正在发动忍术——火遁之术。毕竟有些敌人并不害怕直接的物理攻击，因此使用带有属性的忍术会有事半功……。

火遁之术

▲与敌人的距离太远的话，玛奥便可以使用她的特技“投掷苦无”对远处的敌人造成伤害。虽然威力不会太高，但灵活使用能省去不少工夫。

主人公的其中一名搭档，也是人类与兽人族所生下的半兽人种族。虽然看上去更像一名情报收集的女忍，但她的轻快的速度、远距离攻击的威力和多姿多彩的忍术让人对她的感觉的完全改观。由于职业是女忍，可能在防御力方面比较单薄。

玛奥（声优：野中蓝）

Check Point 有趣的设定

大家还记得每次进入“《光明》系列”游戏，并选择了NEW GAME后，都有的一个共同的特征吗？对，那就是经典的“故事讲述”画面！在本作中，负责这项工作的是悠久的吟游诗人和妖精梅朴露，如果失去了这个传统的方式，那么这款《光明之泪》便可能成为FANS们的笑话了。

©2004 SEGA

系统要点 2 简单易懂的基本操作

一边利用左摇杆操作西昂，一边用右摇杆操作搭档，这就是本作的基本操作方法。大家是否觉得在一款 A · RPG 中要同时操作两名角色战斗是否会有点头疼呢？其实在本作中，

复杂的操作并不存在。大家可以参考一下旁边的那个“基本操作的表格”，相信大家在认真看过后便会解除心中的疑问了。另外，搭档在不采取任何行动时会紧跟着主人公，玩家只有使用右摇杆或 R2 键时才会改变其行动，这其实就是给玩家一个控制搭档的机会。控制搭档除了可以让其做出冲刺动作外，还可以对其下达 3 种指令，在后文会分别针对这 3 种指令作详细说明。

指令菜单

看到此十字型的菜单是否觉得很熟悉呢？什么？你说这是抄袭《荒野兵器》的战斗菜单？错了，其实就是“《光明》系列”象征性的菜单界面。这样玩家就能在最少按键次数的情况下进行各种指令。

快捷指令栏

如果想改变选择中的道具或者必杀技，可以直接使用十字键更换这条快捷栏中的各种项目，十分方便。

基本操作

左摇杆	移动西昂
右摇杆	移动搭档
十字键	操作快捷指令栏
SELECT 键	改变雷达的远近
START 键	调出菜单
L1 键	防御
L2 键	让西昂冲刺
R1 键	锁定（派生出协力技）
R2 键	让搭档冲刺
○键	攻击（长按使用必杀技）
△键	选择道具的种类
键	使用道具
×键	取消行动

Check Point Tony+ 玉木美孝 = 强大阵容

为本作负责角色设计的画师便是在日本同人界有名的 Tony，可能在国内并没有太多的玩家认识此人，但在日本，他的画风和作品都是得到了无数读者认可的。这次 SEGA 邀请了这位“隐者”来作角色设计，不知道大家是否接受其画风呢？另外，怪物等敌方角色的设计，依然是采用了“《光明》系列”的专用画师“玉木美孝”的手笔，相信这两名“高人”联手，定能让“《光明》系列”再创一高峰。

这就是玉木美孝笔下的其中一名角色，大家是否觉得与过去作品中的风格不太一样呢？（这怪物的名字竟然与猫猫最喜欢的某名角色一样，嘻嘻！不过这个形象也不错呢！）

《光明之泪》的世界

在本作的世界中，人类、精灵、矮人和兽人是共存的，根本不存在种族歧视的情况，而他们所居住的大陆，就是本作的背景舞台——梦幻大陆埃迪亚斯。故事就是从大陆中的其中一个城塞都市斯鲁迪亚展开……

城塞都市国家斯鲁迪亚

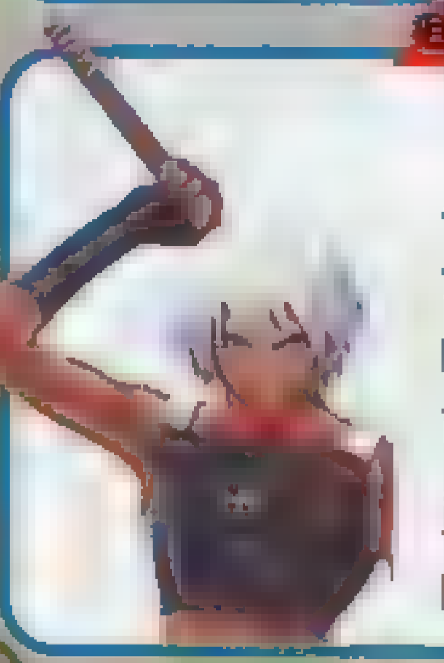
因为国家交通方便，所以成为了大陆内的商业大国。城外建有 3 层厚厚的城墙，因此被称为“永远攻不下的城”。本作的主人公西昂居住在这个城市内，而且是游击佣兵骑士团“拜斯利特”的其中一员。在骑士团中还有很多不同种族的佣兵集结在一起。

攻占

鲁盖斯特帝国

位于斯鲁迪亚东方，以人类和半人马族为基本住民的骑马民族国家。过去是一个热爱和平的王国，但现在竟然与暗黑势力结盟，企图侵略斯鲁迪亚。

狙击



在西昂面前出现过几次的剑士，他的身手十分厉害，挥舞着一把巨大的长剑也能熟练地攻击，可以说是主人公最大的对手。究竟他袭击主人公的目的何在呢？

同盟？

其隆

帝国圣骑士团的团长是其隆，也是过去拯救了世界的其中一名勇者。虽然对祖国为何要跟暗黑势力结盟而产生怀疑，但忠义之心让他在无法选择的情况下加入了侵略战争的队伍。

冰刃魔女 布兰尼姬（声优：林原惠美）

布兰尼姬是一名性格比较冷淡的魔导士，可能由于个人身世的关系，让她对鲁盖斯特帝国极度憎恨。擅长使用冰系魔法的布兰尼姬持有阴属性灵魂，与其组队后就可以形成物理攻击与魔法攻击并重的攻击。

Profile
年龄：17 岁
种族：人类
职业：魔导士

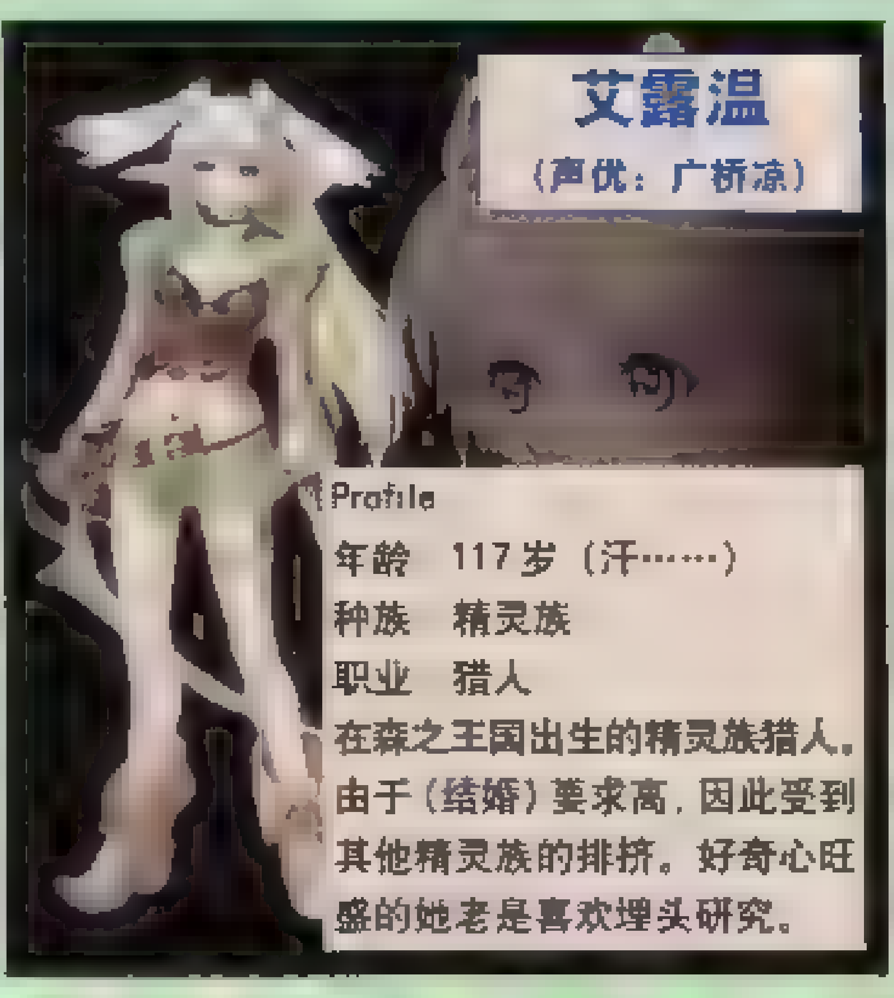
▲冰冻术和冰墙术是与布兰尼姬一起发动的合体技能，看来本作拥有的战斗系统十分多元化。这两个技能都拥有范围广的特性，相信只要善加利用便可以在战斗中发生莫大的作用。

凯尼尔
（声优：神奈延年）

Profile
年龄：19岁
种族：人类
职业：侍
曾经几次阻碍西昂的角色，拥有奇特的武器和惊人的实力，是西昂的死对头（暂定）。

波古
（声优：增谷康纪）

Profile
年龄：45岁
种族：狼兽人
职业：格斗家
主人公西昂所属的游击佣兵骑士团的团长。经验丰富、值得团员们信赖的指挥官。



艾露温
（声优：广桥凉）

Profile
年龄：117岁（汗……）
种族：精灵族
职业：猎人
在森之王国出生的精灵族猎人。由于（结婚）要求高，因此受到其他精灵族的排挤。好奇心旺盛的她老是喜欢埋头研究。

其隆
（声优：私市淳）

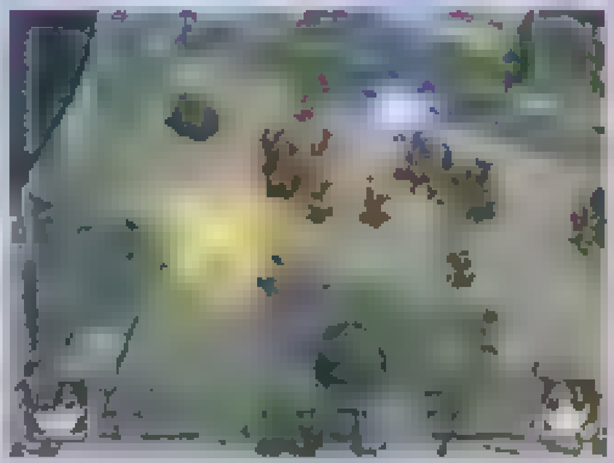
Profile
年龄：38岁
种族：半人马
职业：骑士
鲁盖斯特帝国的圣骑士团团长。虽然原本是拯救世界的其中一名勇者，但面对国家与暗黑势力联手却丝毫没有办法。

重温前6名主要角色

搭档的3种指令

LOCK（操作方法：R1键）

固定搭档的位置，让其站在指定的位置或者让其发动自身的特殊攻击。这个指令跟后面要介绍的协力技有莫大的关系，因此玩家不可以小看。



▶如果让琉娜锁定西昂，那么她便会发动神圣的结界，大幅度减少周围不死族怪兽的攻击欲望。

LINK（操作方法：在LOCK状态下再按一次R1键）

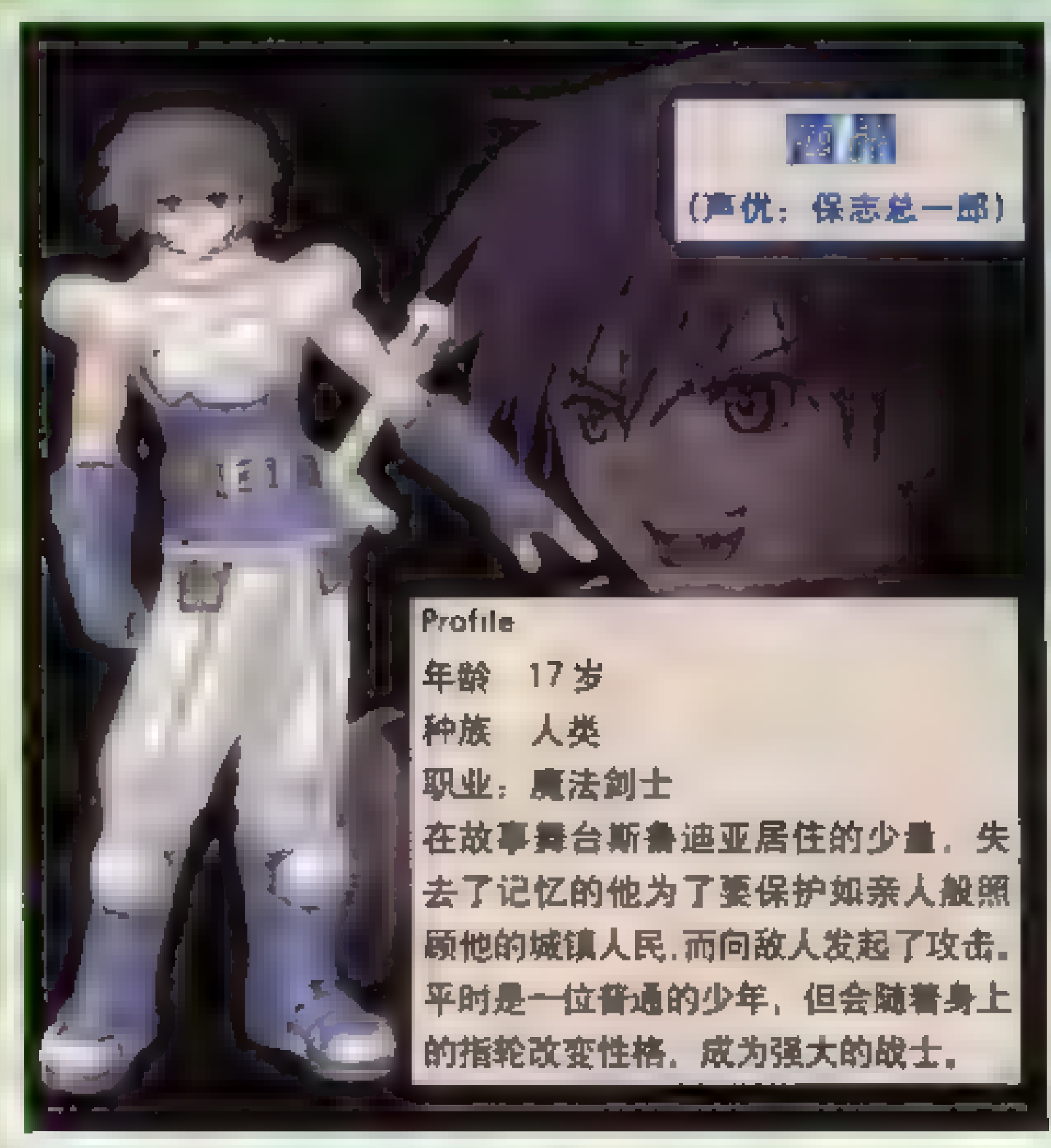
只要搭档与西昂之间不超过一定距离的话，便可以发动协力技。而根据2人的位置，所发动的协力技也会发生变化。

◀▶布兰尼姬与西昂发动协力技的话，他们之间就会出现一道冰墙，让接触到的敌人受伤害。

RUSH（操作方法：R2键）

冲刺除了可以加快西昂和搭档的移动速度外，还可以利用两人分散敌人注意力的特性造成包围等效果，是十分有战略性的一种移动手段。

◀如果敌人的数量过于密集的话，可以先让同伴冲出去引开敌人的视线和行动，然后让西昂绕到敌人后面将其包围。不过前提条件就是这名引诱的角色必须是敏捷型或防御型。



西昂
（声优：保志总一郎）

Profile
年龄：17岁
种族：人类
职业：魔法剑士
在故事舞台斯鲁迪亚居住的少量，失去了记忆的他为了要保护如亲人般照顾他的城镇人民，而向敌人发起了攻击。平时是一位普通的少年，但会随着身上的指轮改变性格，成为强大的战士。

琉娜
（声优：神田朱未）

Profile
年龄：17岁
种族：人类
职业：神官
信仰神龙的神殿巫女。性格非常娴静，不太爱说话，但绝对不容许各种邪恶的事物。因为从小到大都是在神殿中生活，所以与外界严重脱节。

龙族的守护者

拉萨莱斯
（声优：乡里大辅）

Profile
年龄：17岁
种族：龙族
职业：重战士

▲▶龙族拥有其独特的攻击方法。从图中他于琉娜的对话（我……没能好好保护神殿，我已经失去保镖的资格！）可以看出拉萨莱斯拥有强烈正义感和责任感。

担负着守护神龙的巫女——琉娜使命的龙人族保镖，也是拥有坚强正义感的年轻人。在战场中以坚韧的肉体作盾牌，再以巨大的斧头把邪恶的敌人砍断。

前线狙击

BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース

布林克斯2 时空之战 Microsoft/Artoon ACT

Xbox

文 猫太

在2002年12月12日，一款以时空为主题的动作游戏登陆了Xbox，那就是《布林克斯 时间清扫者》。当时对于仅仅发售了十个月的Xbox来说，这款游戏可谓是比较重头之作，其原因有两点：首先有份参与此游戏制作的是前SEGA“《索尼克》系列”和《Nights》的制作者大岛直人，然后是当时Xbox打算把游戏中的主人公“布林克斯”打造成Microsoft的吉祥物，所以该作对于Xbox来说具有非常深远的意义。但可惜游戏在系统的设计有比较严重的问题，画面方面虽然还算中上水平，但独特的系统“时间控制”却没有一个稳固的基础，让玩家觉得此系统的存在根本就没有任何意义。角色的性格也不够鲜明，整个故事也十分空洞，最终游戏便以失败告终。在两年后，Artoon公司再度卷土重来，总结了前作不足的缺点，再增加了丰富的要素制作了续篇《布林克斯2 时空之战》(美版名为《布林克斯2 时空的王者》)，下面将会介绍新作的特点。

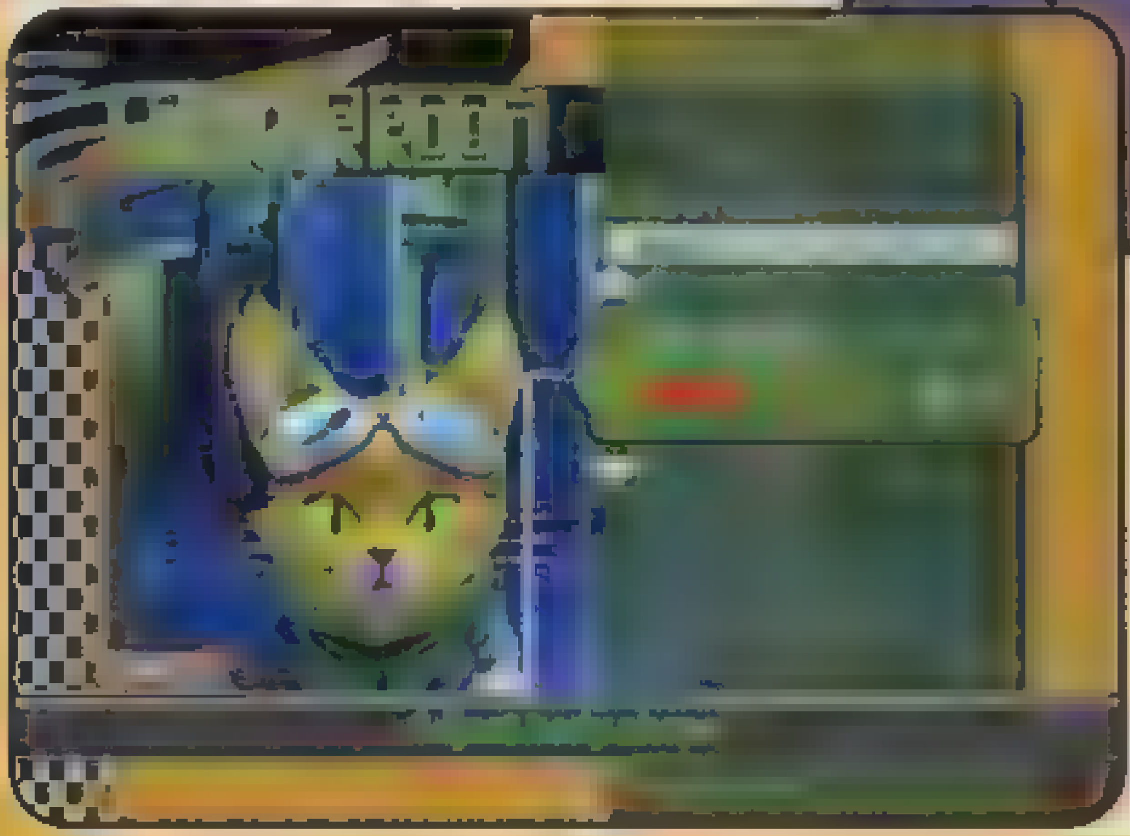
前作故事

在我们所学习的知识中，有很多书本上也不知道的东西，而其中一个就是我们所不知道的地方——时间工场。所谓时间工场，就是指一家专门供应“时间”给世界各地的工场。有时候，在时间工场中会出现一些名为“时间小偷”的物体，它们直接把时间抽取，让人类原本正常的生活时间歪曲，然后自身也变成了“时之结晶”。经过了长时间的积累，时之结晶的数量已经变得非常庞大了。有一天，它们突然变成了拥有生命的“时间魔兽”，甚至抢走了“公主”威胁人类屈服于它们。布林克斯挺身而出，为了拯救被困的公主和整个世界的安危，他一个人向时间魔兽发起了挑战。

主人公不是布林克斯

对！标题并没有写错，这款游戏名称为《布林克斯2 时空之战》的主人公并不是前作的布林克斯，也没有固定的主人公，而是玩家原创的一名角色。前作中非常活跃的主人公布林克斯因为拯救了世界而升级为“时间工场”的主任，而这次玩家要控制的就是布林克斯属下的新成员，因此这名成员的造型是按照玩家的意念去设计的。这与很多网络一样，在进入了新游戏后便要选择角色的肤色、眼睛、样貌、衣着等造型，不过由于不能与“布林克斯”的造型相差太远，因此无论玩家如何选择，主人公还是一只猫科类的动物。

▲除主人公外，游戏中还有一个可以操作“タムタム团”的模式，不过具体的细节还没有公布。



◀玩家可以选择喜欢的造型去冒险，如果玩家担心这样的设定肯定要配合上网络的话，那么便可以放心了，本作不对应Xbox Live，绝对是单机游戏。

随意操控时空的5次元

本作的舞台在一个被称为5次元的地方，在这里，任何人都可以像布林克斯那样随意操控时间和空间，因此是破坏分子的最佳聚集地点。玩家这次要控制原创的角色对抗聚集在此的“タムタム团”战斗，因为这次企图破坏时空的人就是他们。与前作一样，玩家可以使用时间操控系统去消灭敌人，但敌人也同样会使用这样的能力去对付玩家。官方已经公布了本作拥有2人协力的模式，而且在这个模式中，团队精神是十分重要的项目。不仅如此，Microsoft还公布了4人对战模式，在4个分割的画面，玩家们可以互相较量，看来本作的要素十分吸引人。

▶“タムタム团”是敌方角色，它们不仅会使用强力的武器，还会操纵时空让玩家陷入困境。

◀画面再次得到了加强，光影和景色变得更加绚丽。

时间操控系统

所谓“时间操控”就是指布林克斯利用手上的“时之扫帚”发动出一些类似我们在看VCD时的播放功能，利用这些功能可以在游戏破解一些谜题或者在战斗发挥对玩家有利的技巧。下面介绍前作中登场的时间操作技能，在本作中应该会继续保留下来，有兴趣的玩家要注意哦！

Pause	使用了这个技能后除主人公外所有东西都会被停止下来，利用这个能力可以在被敌人攻击的一瞬躲开，而且还可以趁此机会对敌人给予打击。
Slow	使用后除主人公外所有东西都会以慢动作形式进行，对付一些速度快的角色特别实用。另外，在找不到攻击一些棘手敌人的时机时，也可以发动此能力对付它们。
Speed	使用后主人公的动作会加速，但不影响其他的时间，在一些有时间限制的关卡或者速度比赛中会经常用到。在使用后还可以得到一次完全无视敌人攻击的奖励，在BOSS战时十分实用
Back	实用后除主人公外所有东西的时间都会倒流，如果有玩过《波斯王子 时之砂》的玩家应该会对此能力有特别深刻的印象，只不过在这里主人公的动作是不会倒流的。
Record	在同一时间内可以做两个相同的动作，简单来说就是指第一次做过的事情中多了一个自己来助力，而且在使用的过程中被击中的话，第一个自己不会受到任何伤害。
Retry	再度恢复失去了的时间，与其他操作不同的是Retry并不需要玩家去选择发动，而是在玩家倒下后自动使用的。

©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.
©Developed by Artoon.

www.plumbook.c

文 邪魔天使

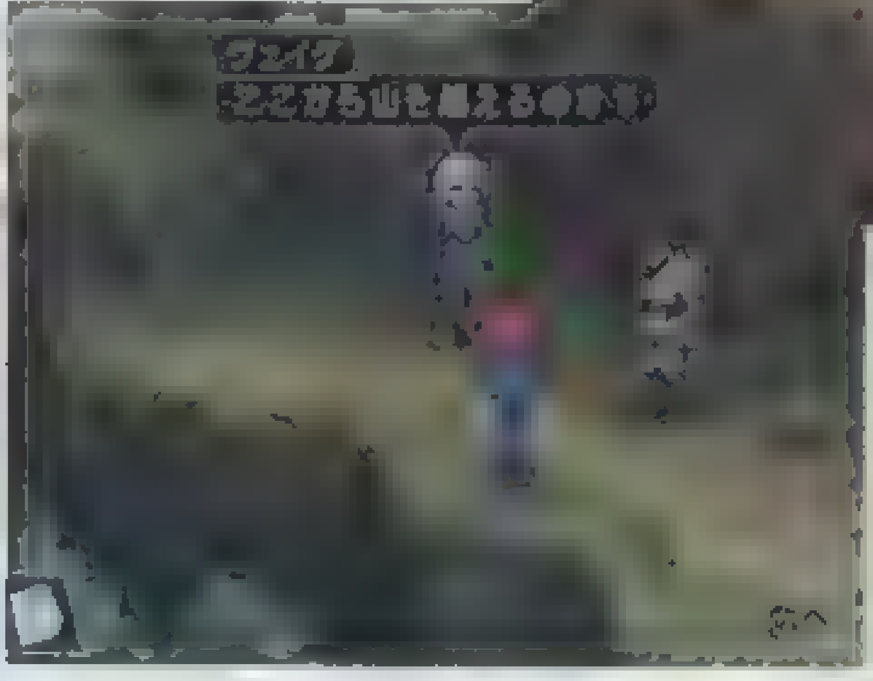
Tales of Rebirth

重生传说	Namco	RPG
PS2		
对应周边未定	推荐玩家年龄	全年龄

《重生传说》又有新消息了！这次除了公布了两位新角色外，还对之前的三线战斗、Force槽、Rush槽等系统进行了详细的解说，相信各位玩家在看完这些情报之后会对游戏有一番新的认识。从目前公布的情报看，显然这次《重生传说》的方向是偏向《宿命传说2》的。在9月22日发售的PS2版《仙乐传说》的预约特典中将收录《重生传说》的最新影像，届时我们应该能够看到这款游戏到底有哪些惊人之处了。

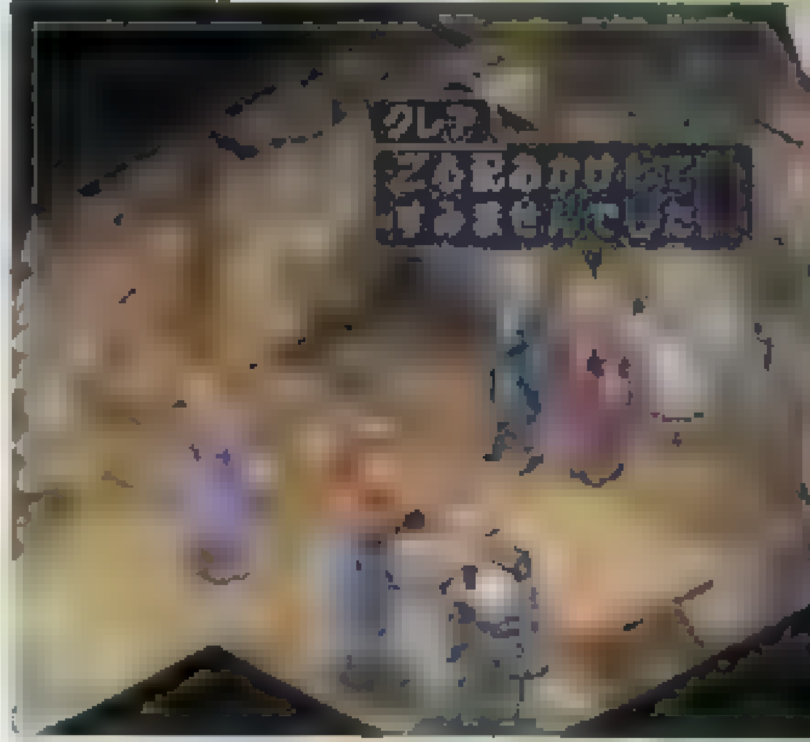
新角色

◀不知道讨厌兽人族的安妮和尤金如何相处。相信在游戏中会有安妮与兽人族冰释前嫌的情节。



▲看来故事开始就是维格、尤金、马奥三人，不知道他们什么时候与安妮和迪崔相遇。

▲性格开朗的迪崔，不知道他那个强悍的姐姐是什么样子，故事中应该会出现吧？



▲在斯尔兹的某一场景，克莱尔似乎卷入到了某个事件之中。

安妮·巴斯 Annie Barrs

年龄	15岁	种族	人类
身高	155cm	体重	40kg

在无法想象的地方出现在维格面前的人类少女。具有很好的教养与得体的举止，衣着华丽，一点也不像个旅人，但瞳孔中暗藏的奇妙情感让人捉摸不透。因为某个原因她非常讨厌兽人族，所以她的脸上总有一层阴影，是一个容易受伤、心地善良的女孩。不过如何突破心中的阴影，回到以前的样子她自己也不知道。另外，她的志愿是当一名医生。

迪崔·克劳威 Tytree Crowe

年龄	17岁	种族	人类
身高	178cm	体重	69kg

出生在烟囱耸立的巨大工场城镇佩多那让卡的青年，是一个热血汉。讨厌拐弯抹角，是一个直肠子的人，不过因此也经常让同伴陷入麻烦之中，但是他本人却不认为自己说错了什么。由于性格开朗，所以他什么事都向前看，从不拘泥于过去。话多、喜欢笑，这正好与维格相反。另外，他还有个姐姐，不过在姐姐面前，他从来抬不起头。

©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD.

安妮的战斗

身材纤细，装备武器是杖，一看就知道不是物理攻击型人物，所以就不要期待她的打击伤害了，还是以术攻击为主吧。安妮擅长的是阵术，利用魔法阵在效果范围内对同伴进[illegible]就加不了能力了。

新角色的技、术一举公开！

迪奎的战斗

[illegible]

Power Craft

▶魔法阵范围内我方同伴防御力上升，在BOSS战中就能体现出其价值了。

▼范围内我方同伴攻击力上升，注意前卫的同伴的站位，要将他们包含在内。

Mind Geist

◀▲发出2段回旋踢的技，第一击的打击位置比较低，可以将敌人浮空。

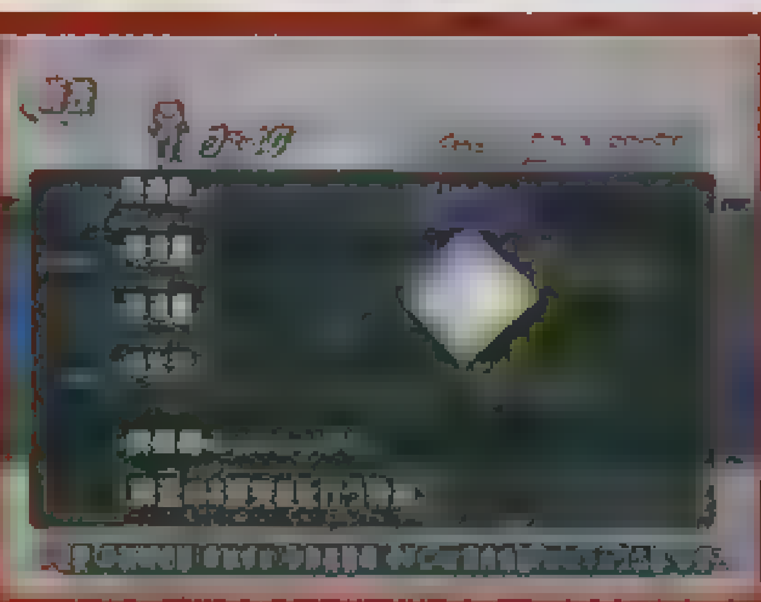
翔莲脚

◀当第一击击中后立即用右脚再蹬一次地面，再发出另一击。

▲左脚发出回旋踢，然后高高跃起，如果时机掌握得好的话，可以将一些麻烦的敌人打浮空后再进行追加。

Force槽

在《重生传说》里[illegible]



▲[illegible]

反应角色感情的Rush槽

[illegible]

游戏要点Q&A

Q　跟系列其他几作一样，存在两个世界吗？

A：不，《重生传说》中并没有另一个世界，这次讲述的是在同一世界里的不同思想发生冲突的故事。

Q　可以参加战斗的角色现在已经公布了5名，还有其他的角色吗？

A　还有一人，是使用卡片进行战斗的女性　一共6人。

Q　这次引入了Force槽的设定，这到底是什么系统呢？

A：Force槽是取代了TP的系统，当槽还没蓄满时，比如只蓄了一半，也是可以使出技的，但是威力就会变弱了。我们的目的就是不能连续地出同一个技，因为连发同一个技就会造成玩家只会连打按键，战斗就变得很单调了　所以希望他们更好地活用不同技的组合。

Q　槽的回复速度呢？

A：根据技不同回复速度不同。最初悟得的技回复就很快，大技就比较慢，另外还有影响回复速度的能力。但是，如果按顺序出这4个技，在出最后一个时　说不定第一个技的Force槽已经蓄满了，这样就可以再接下去。

Q：那么Rush槽又是怎样的呢？

A　这是表现感情的槽　当被连续打击时就会让感情槽上升，角色的攻击力就会提升　但防御方面就比较薄弱了。这也是为了控制战斗进行的调整　我不希望战斗就是一直在挨打。

Q：三线战斗有什么意义呢？

A　三线战斗的话，那么队列就很重要了。根据设定，将[illegible]安排在哪个位置　根据这个位置还能让某些能力上升。比如将除了操纵的角色之外的角色全部安排在后排　形成防守的阵型　那么防御力就能得到奖励加成，所以初始队列的设定是非常重要的。

Q：这次术的系统又是怎样的呢？

A：在《重生传说》的世界中，术士被称为Force能力者，其中分为了导术、阵术、练术三种。马奥擅长的是导术，是强调攻击的术　阵术是制造魔法阵站在其中进行回复的术，安妮就擅长阵术，练术是类似气功那样的力量，可以提升能力。

Q　术以外的技能呢？

A　当然有，比如剑术、枪术等。主人公都是Force能力者，即使是前卫，但还是可以使用术进行攻击。但是　像马奥　安妮这种力量弱的角色还是在后方使用术攻击比较好。

Q．Force能力者除了[illegible]他们还有[illegible]吗？

A．Force能力者并不少见，其实《重生传说》里[illegible]人都会使用Force能力　只是因为资质不同有程度上的差异罢了。而故事中　一年前就发生了因为Force活性化、产生暴走的“拉德拉斯的落日”的惨剧。

前线狙击

義経英雄伝 THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

源义经在日本可谓是家喻户晓的悲剧英雄。义经幼时名叫牛若丸，传说曾在山中跟随天狗仙人学习剑法，后来为了复兴源氏昔日的荣耀而踏上战场，毫不畏惧地将矛头直指当时日本的最高统治者平家。经过多年战争的洗礼，年轻的他凭着显赫战绩逐渐成为了军队中的灵魂人物，并一举将平家一族歼灭，然而最后却反因功高震主而被杀害。本作便是以那段动乱的历史为背景，讲述了义经在各场著名合战中的戎马生涯。

义经英雄传	FromSoftware	ACT
PS2	预定 2005 年 1 月	[illegible]
	记忆要求未定	[illegible]
价格未定	[illegible]	

源 义经

游戏的主人公，我们可以清楚地看到他从稚嫩走向成熟的变化，莫非本作是存在时间设定的？

武藏坊 弁庆

义经手下最勇猛的干将，他与义经在五条桥上初会时的那场精彩对决早已被众多民俗学者载入史册。

系统概述

[illegible]家可以在整体战略的部署下体验斩杀敌人的快感。游戏以史实为基础展开故事，武藏坊弁庆和那须与一等历史上著名的人物将会一一登场。另外，游戏中还会出现以其他角色为主线的模式，以及与故事关系密切的原创角色。

战斗画面介绍

战场要素

盾牌

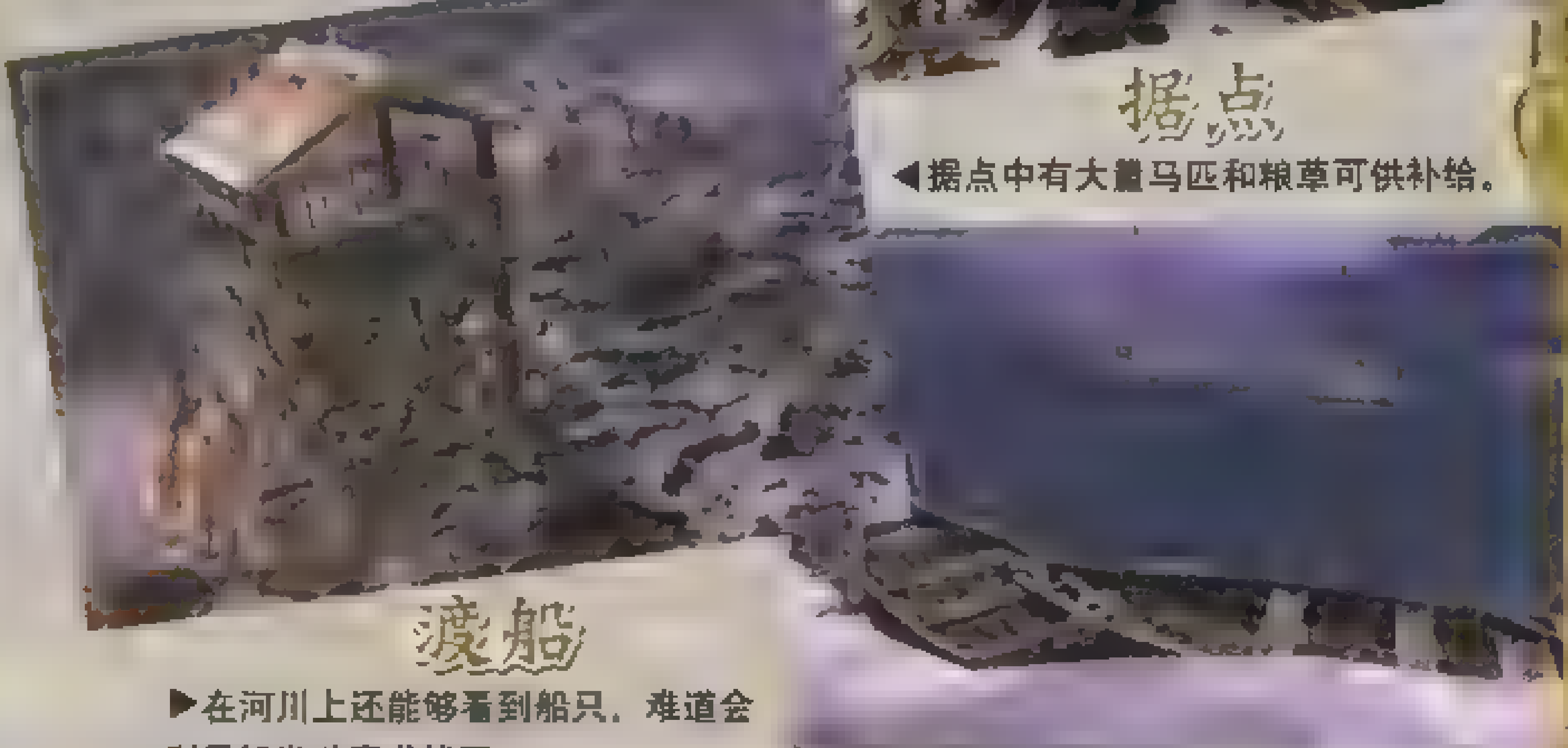
◀有盾牌部队作掩护，玩家可以顶着箭雨勇往直前。

骑战

▶同"无双系列"一样，骑马作战是战场上的重要环节。

据点

◀据点中有大量马匹和粮草可供补给。



渡船

▶在河川上还能够看到船只，难道会利用船发动奇袭战吗？

战略系统

当玩家控制义经在战场上杀敌时，部队会根据玩家的指示即时采取行动。当呼出战略菜单时，通过一个按键就可以向全军下达诸如"强袭"、"威压"、"盾壁"、"委任"等指令，确认敌我双方的军势，排兵布阵，协调各部队的进攻，这些强调战略的要素在游戏中将占有很大成分。

推荐醒目

日本的NHK电视台预定将在明年1月播放电视剧《义经》，那[illegible]

©2004 FromSoftware Inc. All rights reserved.

黄金眼 Golden Eye

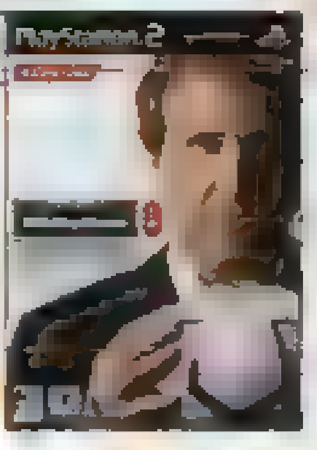
世界足球……

胜利激情 ●●●●●●●●●●

画面 9

音效 8

系统 10



游戏译名

游戏机种

游戏评分

游戏截图

推荐程度

24–26 热血推荐

27–30、黄金珍藏

游戏特色

游戏封面

项目评分

泰坦按

万众瞩目（原谅我这样用词）的《WE8》终于发售了，最高评价10分，最低评价8分，总分27分：如果大家对本作在一些细节上的新变化有什么看法，欢迎来信探讨。“《FF》系列”的爱好者本月也有佳作可玩，移植到GBA的《FF Ⅰ・Ⅱ》素质相当不错，但似乎永无止境的“移植”未免让那些对《FF》寄予厚望的FANS感到烦躁。有一位业界分析家说，在商场上，坐江山的最稳妥的方法就是继续打江山；吃老本要是能长久，那就是市场经济发展到尽头了。希望PSP或者NDS上面可以玩到一代原创的《FF》，要移植也拜托从Ⅵ代或者Ⅶ代开始考虑吧。最后在这里感谢各位读者对本栏目提出的意见和建议。**（游戏顺序按照得分高低排列）**

世界足球 胜利十一人8

胜利激情 ●●●●●●●●●●

画面 9

音效 8

系统 10

阿迪 推荐

个人一直强调“《WE》系列”的最大特点就是真实与细节。《WE8》稍微地改变了一下传接球和控球的细节，就使得细微的时机变得完全不同。虽然需要重新适应，本作对于足球游戏玩家和球迷玩家的区别就在于上手时间的快慢。位于中盘底部调度全局、左右大范围转移给人的感觉越发清晰。在真实足球里，每一支球队都至少需要有一个能把握节奏的人，这一点在《WE8》里体现得尤为明显。

GOUKI 推荐

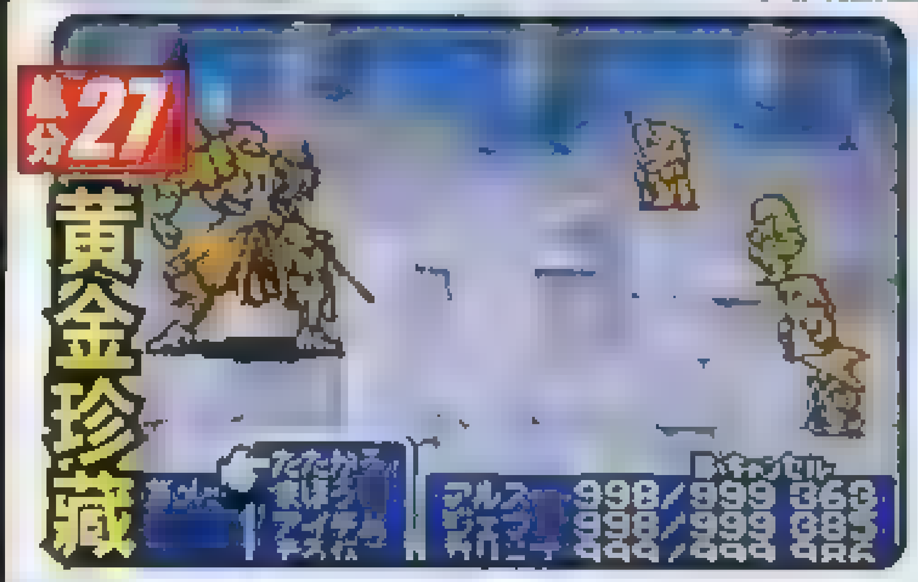
系统的大幅革新带来的是上手之后的些许不适应，带球更加强调微操作，各种新增的假动作并不容易做出，各种情况下射门得分的几率也下降许多，对玩家的射门技术提出了更高的要求，这也非常符合“足球本来就不是那么容易”的制作理念。大师联赛变得更加复杂耐玩，球员的转生系统非常有意思。各种贴心的编辑系统也往往让人在实际进入比赛之前就已经花掉很多时间。很难想象没有《WE8》的夏天我们该怎么过。

卡伦 推荐

总体来说，这一代的《WE》并不能让我完全满意，拖慢自不待言，守门员的低级失误出现次数也大幅增加，更让人不爽的便是有时按键后需要很长时间才能作出反应（有时甚至无法作出反应），Konami这分明就是在为最终版的推出埋下伏笔嘛。但除此之外，前作中广受诟病的任意球人键防守无敌等众多问题都得到了改善，而且在真实性上也更上了一个台阶，但是……我还是更期待最终版的出现。

DVD-ROM■Konami■ワールドサッカーウイニングイレブン8■SPG■2004年8月5日■1～8人■对应PS2对战专用多重分插器■2102KB以上

最终幻想 Ⅰ・Ⅱ ADVANCE



复刻诚意度 ●●●●●●●●●○

画面 8

音效 8

系统 9

邪魔天使 推荐

虽然在两年内复刻了三次，但这次GBA版的复刻显然是最完善的。虽说流程上并没有多太多的新要素，但重新制作的精美画面让人眼前一亮。新增加的两个模式能让玩家对游戏乐此不疲，特别是一代的“混沌之魂”模式，里面能遇到《Ⅲ》～《Ⅵ》的BOSS，玩家能在攻略的同时回味以前那些快乐的时光。游戏的高遇敌率也秉承了原作，可能让一些新玩家有点难以适应。怪物图鉴比PS版更完美，精美之极。

沙罗

作为一个在近几年内被翻炒了数次的作品，游戏的本身其实已无太多的吸引力可言。游戏的画面与WCS或PS版相比并无太大区别。不过这一次厂商不仅强化了怪物图鉴，还分别在两代作品中加入了全新的迷宫、BOSS、音乐欣赏模式等隐藏要素，相信这对该系列FANS来说，依然具备一定的杀伤力。相比近几年的RPG来说，本作的遇敌率可以用“奇高”来形容，这多少让人有些遗憾。

铭风 推荐

作为“《最终幻想》系列”的最初两作的GBA版，画面的进化和音质的提升使得原本优秀的作品更趋完美。“1代”的MP设定，可随机记录，这些系统上的变更更合理更体贴。相比WSC版和PS版，本次的移植十分有诚意。全新的附加迷宫，历代强力BOSS的登场，让老玩家也能有全新的感受。如果你之前没有接触过这两作的话，那更要去玩一下了。最后要说，游戏的遇敌率相对FC版真的不高。

卡带（128M）■Square Enix■ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ ADVANCE■RPG■2004年7月29日■1人■无对应周边■自带记忆功能

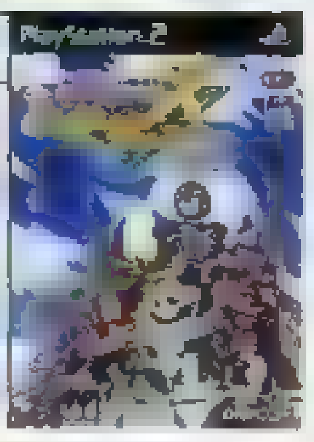
洛克人X 突击任务

技能丰富度 ●●●●●●●●○○

画面 9

音效 7

系统 8



猫太 推荐

想不到变成了RPG后的《洛克人X》也有另一番乐趣。本作不但集合了系列中出现过的己方角色，而且还新增加了4名原创的同伴。战斗系统采用了行动顺序制，玩家也可以在战斗中随时更换角色，让战略性大增。收集要素制作得十分出色，扭蛋玩具、原画、BGM和MOVIE等，耐玩度十分足。NGC版更可以与GBA联动收集特别的金币。不过游戏的遇敌量稍微大了点，容易让人不耐烦。

阿修罗 推荐

游戏处处都体现出“《X》系列”所独有的近未来感觉，让人确实地感觉到这是与动作版一脉相承的作品。系统上虽然有明显地模仿其他公司知名作品的痕迹，但是融入了系列特有的要素以后并不让人觉得突兀。画面和音乐的风格非常现代化，也都比较优秀。游戏的遇敌率有些高，不过整体难度很低，即使是BOSS战也不是特别困难。游戏的隐藏要素很多，有探索价值。PS2版附带的《X8》体验版颇令人失望。

SOUL 推荐

惊喜之作！能够将《洛克人X》的世界观和RPG这个游戏类型进行这么完美的结合非常难能可贵。系统很好地借鉴了《FFX》，同时也加入了很多自身的特色，如“变身”系统。人设极为突出，虽然可用角色多达7名，但每个角色都有自己的特点。敌人种类偏少、遇敌率高是其缺点，不过几乎100%的逃跑成功率很大程度上弥补了这个缺点。游戏在画面及音乐方面的素质也不错，本作可说是在各方面都有上乘表现。

特制DVD■Capcom■RockManX CommandMission■RPG■2004年7月29日■1人■对应NGC-GBA联机线■10格■有PS2版本

麻烦星人 恐慌制造者

总分 23

恶作剧 ●●●●●●●●●●

画面 8

音效 8

系统 8

D·S 推荐

绝对是一款超级爆笑的作品。主角COSMI君的恶作剧道具可谓五花八门，连续组合使用后产生的效果足以把任何一座城市闹得天翻地覆。游戏画面的卡通渲染风格完美地体现了作品的幽默理念，人物形象极其可爱，相信一定会得到不少女性玩家的喜爱。二人同乐是这个游戏最大的魅力，大家可以自由选择和朋友对战或是合作——当然，无论选择哪种，恶作剧的"较宏气势"都会暴增数倍，使得场面更加热闹精彩！

多边形 推荐

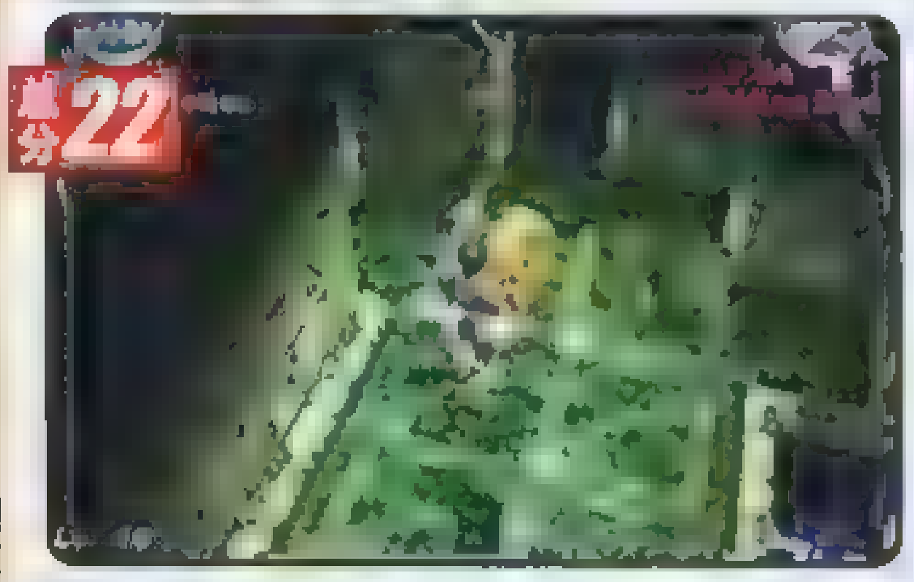
一款超级幽默搞笑的小品级游戏。光是看那大头身卡通渲染风格的人物造型就让人忍俊不禁了！来自外星球的COSMI君使用各种各样的恶搞道具将地球折腾个天翻地覆。游戏中无论是画面效果还是音效都充满了爆笑的风格。特别加入了大人气的《生化危机》中的经典场景和人物，看着JILL姐姐扭着屁股和顶着大头的追踪者颠来跑去，相信许多MM玩家也会被这款游戏所吸引吧？游戏还可以双人对战，恶搞乐趣倍增！

SOUL

《生化3》中的人气角色的加入让游戏少了陌生感。但不管原来的Jill有多美、追踪者有多酷，在这里，游戏中的每一个人物都变得既滑稽而又可爱。在这种荒诞搞笑的气氛之下，游戏可以让我们放下现实中的一切，尽情地在"危险的地球"发挥自己恶作剧的天分。作为一款独具个性的休闲游戏，本作游戏内容也相当丰富，不但人物众多，道具及场景的种类也很多。如果邀上朋友同乐，游戏玩法就有了更多变化。

DVD-ROM■Capcom■めいわく星人 パニックメーカー■ACT■2004年8月5日■1～2人■无对应周边■55KB

多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫



总分 22

迷宫探索度 ●●●●●●●○○○

画面 7

音效 7

系统 7

卡伦

虽然自称是"《不可思议的迷宫》系列"的作品，但实际游戏跟"《风来西林》系列"风马牛不相及。没有随机生成的迷宫，没有各种杖、卷轴辅助，也没有奇巧的怪物机关设定，只能说是一个不怎样的仿制品。不过好在游戏还有一点自己的特色，隐藏要素也比较多。假如是当做一个普通的迷宫探索RPG游戏来看待还算不错。游戏难度中上，适合一些没接触过不可思议系列，但嗜好迷宫探索、系统研究的玩家。

阿修罗 推荐

总体上来说，游戏的感觉更加接近《特鲁尼克大冒险》这个系列。通过练级来提升基本数据、通过强化装备来进一步增强战斗实力。不过游戏的装备系统则非常紧接普通的RPG，即使非"《迷宫》系列"的老玩家也能够很快上手的。游戏中的怪物和寻找钥匙的设定都来自《多鲁亚加之塔》，老玩家会觉得非常亲切。"女神的加护"和"Another迷宫"是游戏原创的两大系统，是对系列系统的又一次创新。

铭风

在传统的《多鲁亚加之塔》的剧情中加入了《不可思议的迷宫》的系统，不过难度降低了不少。比如主线迷宫是固定的，并不是自动生成，游戏刚开始就能携带50个道具，而且随着剧情的发展增加道具的持带数等等。但是迷宫每一层都出现的金银宝箱的收集和ANOTHER迷宫足够让玩家把一个迷宫能玩到10遍20遍。惟一的缺点是游戏的存盘系统特别严格，连在城镇中都记录的话持有的所有道具都会消失。

DVD-ROM■NAMCO/ARIKA■ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ 不思议のダンジョン■A・RPG■2004年7月29日■1人■无对应周边■482KB

罪恶装备ISUKA

总分 22

乱斗爽快感 ●●●●●●●●●○

画面 8

音效 7

系统 7

沙罗

与《侍魂 零》同样移植至街机，但厂商加入了更多的原创要素，同时也有新的角色登场，移植度之高也令人满意。本作的系统突破性地改成了可以多人乱斗，同时场地也变成了远近两层。由于多人乱斗的关系，游戏的操作方式进行了细微的调整，但却改变了整个游戏的玩法，让人颇有些不适。四人乱斗时虽然场面比较混乱，但比单人游戏来得更加刺激过瘾。最大的缺点便是游戏的画面，尤其是背景实在太过杂乱。

邪魔天使

改成四人战斗的本作在画面上并没有什么缩水，但混乱程度却大大增加了。特别是在战斗中换方向还要按R键，让玩家在一开始有些不习惯，经常因为方向的错误弄得手忙脚乱。多线战斗还比较有意思，用换线来躲过对方的招式能避免一些落招。不过混战之中是否能想得起来那就另当别论了。本作的养成模式却很有意思，必杀技的习得、搭配，完全考验玩家对整个游戏的把握，深入其中也许会无法自拔呢。

D·S 推荐

虽然是款移植作，但厂家还是很有诚意的：不仅有原创角色，还加入了新颖的"GG BOOST"模式，而且为了照顾一般玩家降低了难度，同时可以按个人风格创造独一无二的专属角色。本作秉承系列一贯风格，画面华丽、操作爽快，尤其还支持4人对战，这在同类游戏中是很少见的。不足很明显："转向键"的设定使大多数格斗游戏玩家很不适应，经常背朝对手打出一套连技。强烈推荐给FTG的爱好者。

DVD-ROM■Sammy■GUILTY GEAR ISUKA■FTG■2004年7月29日■1～4人■对应手柄分插器■236KB

猫女

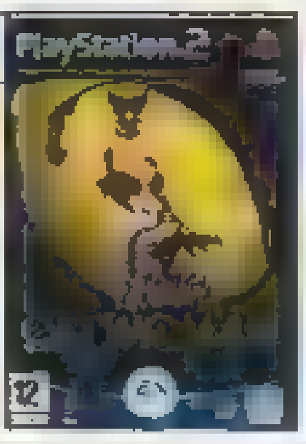
总分 16

原作还原度 ●●●●●●●○○○

画面 8

音效 7

系统 6



D·S

电影版《猫女》惨遭票房滑铁卢，游戏版的水准同样让人不敢恭维。游戏画面十分出色，系统上明显借鉴了《波斯王子：时之砂》的特点，然而操作性与后者相比差距实在太大。本作视点问题也非常严重，经常要切换到第一人称视点才能知道下一步该往哪走。以右摇杆操作攻击的设定也非常失败，由于多数时间右拇指都在操作摇杆，因此只能搭配R1、R2键攻击，□△○×四键基本闲置，导致很多招式都很难发动。

SOUL

画面的确出众，不论是人物建模、场景，还是光源处理，都非常优秀。但游戏本身的素质却让人大跌眼镜，糟糕的操作感是最致命的缺点，关卡设计模仿了《波斯王子》，但操作感不好让你只知道怎么做，却无法完成，游戏的视角给得很酷，但并不合适，让人找不着南，更让你在战斗时只有被揍的份……再加上电影本身也是饱受恶评，这更让这款游戏的可玩价值大幅度下降了，除非你是哈莉的FAN。

多边形

又是一款由EA制作的根据同名电影改编的游戏，也许是由于电影票房不尽人意的原因，本作在国外也是恶评连连。主角依然由哈莉·贝瑞出演，一身着装和动作姿势与电影中一模一样，不过游戏本身惟一出色的地方大概也就是画面了，而除开这之外，其他方面几乎一无是处，无论是音乐音效还是系统设定方面都无法令人满意，特别是战斗部分几乎毫无乐趣可言，一款彻头彻尾的商业应景之作

DVD-ROM■EA■Catwoman■ACT■2004年7月20日■1人■无对应周边

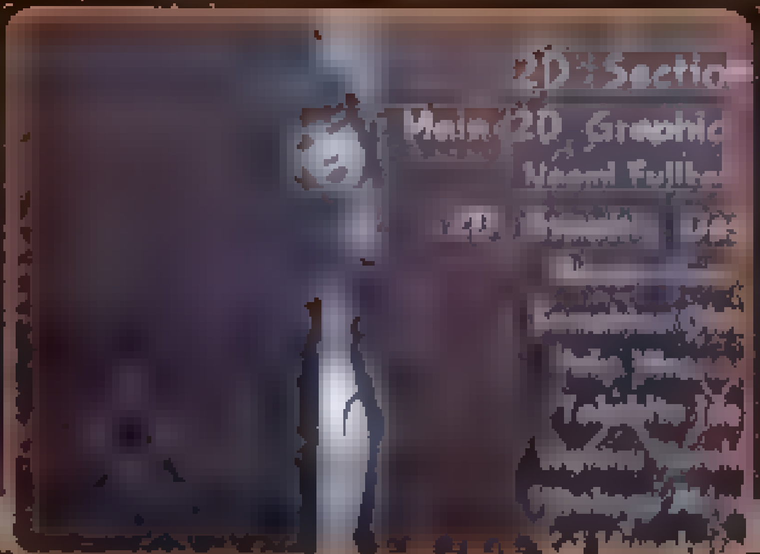
文 D·S

九怨

◆游戏时间：超过30小时

PS2◆DVD-ROM◆FromSoftware◆AVG◆2004年4月1日◆1~2人◆无对应周边◆111KB◆6800日元

黄金眼评分 7 8 8 23



一提到《九怨》，许多人都会习惯性地将其与《零 红蝶》联系起来，经过比较后得出种种结论：恐怖气氛不够浓郁、人物形象不够细致、战斗系统不够爽快……个人认为这种参照其实大可不必，因为它们虽然同为日式恐怖游戏，但在对“恐怖”的诠释与理解上却有着截然不同的差别。如果说《零 红蝶》是一樽浓郁的烈酒，能使你全身的血液奔涌沸腾，那么《九怨》则是一杯淡淡的清茶，初饮时不觉异样，但唇齿间的淡淡留香却教人许久难忘。

本作的音效堪称游戏的灵魂，各种阴冷的效果音时刻萦绕在玩家耳畔，将那挥之不去的恐怖牢牢地锁在心头。在粼粼的夜风中，夹杂着饿鬼们的暗吼、病人们的呻吟、幸存者的惨叫和诡异莫名的童谣。在府邸的恐怖之旅中，你可以清楚地感觉到飓风的切肤之痛、山泉的汩汩水流、祠堂的阴冷残旧及茧之道那无穷无尽的黑暗。当你小心地摸索着前进时，穿过长廊时的轻笃声、踩过旧地板时的咯吱声、于草丛上跑过时的悉瑟声和踏上茧丝时的碎裂声这些足下发出的音响却在时刻敲打着心扉。所有的这些交融在一起，汇成了一首扣人心弦的曲谱。

战斗是所有动作冒险游戏中最主要的部分，而《九怨》在这点上做得有些差强人意。在正常游戏里，由于符文的种类及数量一直比较稀少，所以大半都要保存起来留作BOSS战用，因此在普通的杂兵战里玩家往往只能选择物理攻击一途，这样一来无疑使这类以玄奥的阴阳术为卖点的游戏变得名不副实。而且，物理攻击速度慢、范围短、伤害小，出收招硬直时间奇长，如果不拿捏好提前量，那么任何一只怪物都会变得极为棘手，最正确的打法无非是判断好敌人的行动路线后提前攻击，打两下后转身就逃，然后回身重复以上步骤，颇有种在《生化危机》里使用小刀对付僵尸的味道。每个主角的物理武器都有两种强化形态，但使用起来区别不大。个人认为，只有在“最强装备”模式下才能获得《九怨》的真正战斗乐趣！在这里不得不提一下安倍晴明大人，在“九怨之章”登场的她几乎是无敌于天下：体力超多，长刀范围广、威力强，无论任何攻击几乎都没有硬直时间，还有两位强力式神随时护驾。綜比要处心积虑地对付每一个敌人的前两位主角，晴明当真是有着“人挡杀人，佛挡杀佛”的威猛气势，只可惜流程太短了。

“心跳系统”是游戏里最有魅力的一个部分，当体力损失过多或持续奔跑时间过长后，伴随着主角的喘息声，手柄会开始微微颤动，凭借着掌心里传来的阵阵悸动，你可以清楚地了解主角受到的伤害究竟到了何种程度。HP低下时的“晕眩”效果更是该系统的点睛之笔，伴随着画面的模糊抖动，玩家简直能够身临其境地体会到那种死亡迫近时的紧张感、压迫感、迷茫感和慌乱感。当然，这同时也预示着你离GAME OVER已经不远了。

游戏中的场景刻画得非常细致，在府邸里行走时，墙上随处可以见到斑斑血迹，而常在地板上凸现的血痕更是使玩家如履薄冰。不过切换场景的读盘实在太过频繁，而且设置有失偏颇，例如从寝殿入口进入寝殿的短短两步路居然需要连续两次读盘，实在让人有昏昏欲睡的感觉。

在对于游戏人物形象的表现上，FromSoftware就有些过分了—所有角色在对话时唇不启牖不张，明显有偷工减料的痕迹。然而这些“腹语师”们全然不顾玩家们叹为观止的神情，从始至终依然孜孜不倦地“交谈”着，大抵也算得上是种诡异的“恐怖”吧。

抛去这些瑕疵不谈，《九怨》精彩绝伦的剧情才是值得推崇的重点，（剧情小说见103期）那从始至终穿插其中的心理暗示更是几乎让人透不过气来。在不知不觉间，主角便已由浮月变为了暮叶，这个变化并不明显，但却是逐渐改变的、不可抗拒的。“饵食”与“变异”这两个关键词一直充斥在这个恐怖的世界里，你不会找到任何一个安全的避风港。

许多人都认为“藤原府邸事件”是芦屋道满一手策划的阴谋，实则不然，因为早在事件发生的前几年，桑树精双子就已经复活了，她们害死了暮叶并企图将她的身体作为繁衍后代的饵食，道满不过是顺便对其进行研究而已。但从他毫不在乎地利用死去的女儿作为实验品这种事情不难看出他是一个怎样冷酷无情的人。

至于我们的安倍晴明大神登场之华丽则有些过火了，集冷酷与强大于一体的她完全没有给竞争对手芦屋君留下半点机会——确切地说是芦屋道满与其相比简直毫无竞争的资格与实力。翻翻日本的史籍，安倍晴明与芦屋道满的几次交手虽说均以道满败北告终，但也不至于象《九怨》中这样搞得灰头土脸，给人以螳臂挡车的错觉。再来看看晴明，从相貌到语调简直整个一刘王羽的翻版，再配合上无敌到一塌糊涂的实力，这、这简直就是逆天啊……

游戏里各种式符的鬼怪形象明显地参考了日本著名绘卷《百鬼夜行》，符文上那些魑魅魍魉的画像同其无论在风格还是外形上都雷同到应当加个“纯属偶然”的标签贴在脑门上。另外，式符间的强弱差距甚大，拿游戏后期那只巨猿BOSS为例，如果用“火龙”对付它的话，四发即可送它回归大自然，可倘若你召唤的是“饿鬼”……恐怕地府里的饿鬼都被你请来也没用，人家依然活蹦乱跳地让你有想摔手柄的冲动。各种式符里，最实用的莫过于“土上户”，那一双双枯手能够瞬间将敌人拉入深渊，仿佛《圣斗士冥王篇》中双子宫的幻影，可以秒杀任何除BOSS外的普通怪物；最酷的是“碎牙”，这只浑身披挂满符文的犬神甫一出场便来了个漂亮的个人秀，摆酷度绝对满分，它在游戏初期的攻击力亦不容小觑，可惜后来家道中落，霸主地位渐渐被各种咒符挤走，后来若不是在剧情中小小地露上一面，玩家们就几乎完全忘掉它的存在了；最强的式符绝对非“善鬼”与“护鬼”这两大式神莫属，一个有着最强的攻击力，一个能完全抵消所有伤害，岂是一句“猛到掉渣”就能形容的，然而“晴明专用”的宿命则是它们最大的悲哀，在“九怨之章”里，大部分情况下我们只能看见晴明抡着攻击力严重超标的长刀一路冲杀，两位式神则百无聊赖地隐在一旁，丝毫没有出场的机会，只能老老实实地待到对付最终BOSS芦屋道满时才冲出来当肉盾……若评选个“最郁闷式神”出来，此二位绝对首当其冲。

本作的隐藏迷你游戏是一款被称为“双六”的棋类游戏，相信了解日本文化的朋友对这个名字一定不会陌生。（著名的《游戏王》里主角的祖父武藤双六其名正是来源于此）“双六”虽然在形式上为棋类，但却是以掷色子为主要的移动棋子方式，因此运气成分还是很大的，有的时候双六甚至成为了赌博的代名词，曾一度被政府查禁——顺便说一句，这大概是我所知最文雅的赌博方式了。这个隐藏游戏本身确实非常有意思，可惜并无特别奖励可拿，着实让人提不起玩下去的动力。

最后，《九怨》的游戏制作人员还是蛮有恶搞功力的，当你许久没有进行操作后（通常情况下是有事暂时离开）再次按下按钮时，手柄会猛地一震，根据你选择的角色不同，屏幕中会突然闪现出现雪花斑点或茧丝萦绕的景象，或许有的朋友此时会吓得一把扔掉手柄，但请看在上帝的份上，不要把它扔向屏幕。

©2004 FromSoftware, Inc.© 智内兄助

特稿

中国电视游戏业，路向何方？

——聆听业界的声音

文 多边形

笔者按：本期特稿原于前些时候曾在网络上流传的一篇题为《没有明天的中国游戏行业》的帖子，全文洋洋洒洒两万余字，该文作者深刻地剖析了目前存在于本土游戏制作业里种种令人所不齿的丑恶现象，对这个行业在国内的现状和前景做了较为悲观的分析和预测，一时在网上引起广泛讨论，簇拥者众，辩驳者更甚。

虽然该文中大部分所提及的大多属于电脑游戏的范畴，但本刊的读者朋友们仍纷纷来信表达自己对此文以及中国游戏行业的看法，更多的读者来信则对文中所阐述的观点和现象提出疑问：“中国游戏行业真的是这样吗？”、“我们的业界环境真的如此糟糕吗？”、“中国游戏行业真的没有明天吗？”……读者们在表示担心的同时更多地表现出一种对这个行业的关心，同时也希望我们能为他们解答这些疑问。

带着读者们的疑问，多边形来到了上海——这个被誉为中国电视游戏业的重镇的城市，希望在这里能找到答案····

上海，地处长江入海口，作为我国少数几个直辖市之一，在总面积超过6300平方公里的土地上居住着1700万人口。由于其地理位置的优势，很早以来上海就是中国最为繁华的商业城市之一，而随着进一步的改革开放和快速发展，上海已成为我国最大的经济中心和国家历史文化名城，并将逐步建成国际经济、金融、贸易中心城市。

正是在这样的背景之下，当国际大型游戏制作企业欲进军中国市场的时候，几乎无一例外地都选择了上海作为他们的第一个落脚点，早先的育碧、后来的科乐美，包括近期的世嘉、史克威尔·艾尼克斯，以及众多隐藏在这个城市中不愿意暴露自己的大小游戏制作公司，都不约而同地将自己的根据地驻扎在这里。上海，已然成为中国电视游戏业的重镇！

（下文中所提及的游戏制作业是指电视游戏制作业，并不包括电脑游戏及其他类型的游戏。）

▶上海街头即景。

成立于1986年的法国育碧游戏软件公司，在短短十余年的发展历程中迅速成长为全球十大电子游戏发行商之一，同时作为欧洲第二大独立发行商，育碧在全球52个国家拥有超过1900名优秀员工，经营范围涵盖游戏设计、制作和发行等各方面，而这其中，育碧上海是育碧公司在亚洲地区设立的惟一一家海外制作部门。

育碧来到上海的时间是1996年，这是当时知名外资游戏软件企业在华设立的第一家游戏制作部门，经过近10年的发展，在完成了包括《雷曼》、《幽灵侦察团》、《彩虹六号》以及《分裂细胞》等在内的世界级大作之后，育碧上海已经成长为育碧游戏开发部门的左膀右臂！

上海育碧目前拥有250名员工，其中95%是中国人，而袁培笙就是当中的佼佼者，作为育碧上海制作部的项目经理，他是在育碧培训系统中成长起来的本土制作人。毕业于上海大学材料科学及工程专业的他，第一份工作就是在育碧上海。你很难把这个其貌不扬的年轻人与游戏制作人——这个在玩家心目中近乎神圣的名词联系起来，不过由他负责制作移植的PS2版《彩虹六号3：盾牌行动》曾一度牢牢地占据全美游戏销量排行榜的前十名。由于大家都是相识已久的老朋友，（说起来袁培笙还是我们杂志的忠实读者）我们之间的对话在几乎没有任何客套和隔阂的情况下便直接切入主题。

▲本刊记者与袁培笙合影。

（下文中，“多”代表多边形，“袁”代表袁培笙，访问内容略作整理。）

多：你认为目前国内游戏制作业和国外游戏制作业主要的差距和差别在哪里？

袁：目前国内游戏制作还主要集中在代工方面，无论是小公司还是大公司，都还是在给外国人打工的阶段，这个状况从一开始到现在基本没有什么改变，惟一的区别可能在于，以前拿到手上的任务可能都是一些鸡零狗碎的杂活，而现在也许可以接到一些比较有分量的项目，不过其本质是一样的。这与国外游戏制作业比起来简直是天差地别，因为当别人可以自主设计、自主开发的时候，我们却停留在“代码机器”的地步上，这是一个不可否认的现实，也是国内与国外差别最大的地方。

而说起差距，如果仅仅是谈到人力上的话，应该是国外与我们有些差距，（笑）比如我目前这个小组里面有100多人在做一个项目，这放在国外可能是很庞大的数字了。不过从人员素质上来比较的话，两者就各有优势，中国人比较听话，容易管理，这是作为领导来说很喜欢的一个优点，但是我们的程序员在创造力上与国外相比就差距明显了，他们往往可以很好地完成上面下达的任务，却很少会提出自己的看法；而国外的程序员就恰恰相反，他们恨不得每天都有新的想法蹦出来，而随之带来的就是难以管理，严重的甚至会影响整个项目的进度。总的来说，我们自己的程序员还是相当不错的。

不过在育碧还是有所不同，比如我们曾经开发过的《分裂细胞：明日潘多拉》还有正在开发中的《幽灵侦察团2》，除了前者的制作人是法国人之外，其他都是中国人在制作，从设计、制作到出成品，完完全全是我们独立自主拿下的，虽然这些游戏的TITLE不是由我们原创的，但是这比起其他公司来已经是相当不错的了。

多：那么在你看来，国内游戏业的环境是如何的呢？比如说它还欠缺哪些东西？

袁：我们先从小环境说起，目前中国游戏制作业最缺乏的就是经验，（多：经验？）对，经验，而且是各方面的，从管理到制作人到企划到程序员到美工，大家缺的不是能力，而是经验。以目前最流行的PS2开发平台为例，在这个平台上培训出一个成熟的——注意是成熟还不是优秀——的程序员，至少需要3年以上的时间，而我们的员工在进入公司之前根本就没有接受过游戏机平台开发的专业学习，往往是进入公司之后再由我们来进行培训指导，这样至少在他进入公司的头一年里只能做一些简单的任务，而无法投入到核心开发中来，等到他成长起来了，在公司工作了两、三年了，正需要他作为主力来为公司效力的时候，会因为这样或者那样的原因跳槽或离职，公司传

授给他的他带走了，公司希望他留下的却没有留下，我们又不得不找新人来做，就这样陷入一个非良性的循环中，对于公司而言总是缺乏经验。我说的这个现象并不是只在育碧存在，整个行业里都存在着这种不良的气氛：毕业找个大公司傍着，混个一两年就往上跳，其实这样无论是对于个人还是整个行业来说都没有好处。

▲《分裂细胞》是上海育碧的得意之作。

大环境我就不好多谈了，毕竟这个话题不是我们能够探讨的。现在的情况放在那里，电视游戏是不受社会主流欢迎的东西，社会上的有识之士们正致力于让祖国的花朵远离这些毒草。我对这个东西的看法是：与其去堵，不如去疏。神游和索尼进来了，是个信号，但是看不到实质的改变，看看他们目前的状况就知道了。而另一边还有更加无奈的问题：盗版！（*多边形几乎和他同时说出这个词*）呵呵，是啊，其实说起来这是个很讽刺的事情，与电脑在中国的快速发展一样，现在国内游戏主机的普及率也不得不归功于盗版，假使我们现在把所有的盗版游戏软件都招死，那么估计硬件市场也会同时窒息而亡。这个事情其实是这样的，盗版软件推动了正版硬件，而正版硬件又会带动正版软件，但如果正版软件要生存下去，就必须调转枪头来对付盗版软件。现在的问题在于，我们目前的玩家都是被5元钱一张的盗版惯坏的，并且他们自身也没有什么消费能力，指望他们现在就去买一、二百元的正版不大现实，神游和索尼目前的战略都不约而同地避开了目前玩家中的主流群体，这种行为不无道理。我当然希望中国游戏产业能够在一个良性的循环中发展，但是目前这个“上有阻力，下有压力”的环境让我们做游戏的很无奈。

多：现在很多人认为中国游戏制作业里没有我们自己本土化原创的东西，你怎么认为呢？如果现在让你做一款完完全全中国化的游戏，你会怎么做呢？

袁：我觉得目前很多人对“本土化原创”有一种误解，或者说干脆没有弄明白什么是“本土化原创”，是只要包括中国文化题材的游戏才叫“本土化原创”？还是非要做一个中国化的新类型游戏才叫“本土化原创”？这个没有一个既定的标准，所以很容易引起争议。

▲育碧今年更换了新的LOGO。

我们先来看看目前的游戏市场，可以说经过几十年的成长，这个市场已经步入了稳定成熟期，许许多多的游戏类型比如ACT、RPG、SLG、AVG等游戏类型基本已经受到了市场的肯定，并发展出一定的模式，将这个市场的分类固定下来，市场上现在就这么多游戏类型，并且它们之间也还在不断互相借鉴和互相融合，如果说硬要在这些游戏类型之外再开发出一个全新的游戏类型并且让它也受到和上面提到的那些成功游戏类型同样的欢迎，目前大概是一件非常困难的事情，这也和目前业界不景气，厂商不敢轻易跨越雷池有关。

搞清楚这一点之后，我们再来看看“本土化原创”的问题，这里的原创并不是非要搞出和欧美日本不同游戏类型的游戏才叫原创，只要是由我们国人完全自主设计制作的游戏都可以叫“本土化原创”，如果在这一点的基础上将中国文化融入到游戏主题中，那就是再好不过了。

我在育碧的这6年里，曾经做过两次这样的尝试，想做出一个完全由我们国人自己设计制作并充满中国文化风格的游戏，（*多：哦？是吗？结果如何？*）很遗憾的是，没有结果，这两个游戏基本都是在企划做完之后就被取消掉了，（苦笑）其中一个还把人设等等细节都完成了。（*多：那你能说说这两个项目被取消的原因吗？*）其主要的原因还是在市场这边，经过调查分析之后，发现市场对这种游戏的接受程度远低于我们的想象，简单说就是预计成本要远远高于预计收入，这样的项目不被取消才怪。虽然心里有些无奈，但是也不得不接受这样的现实：现在的国情不适合制作我们自己的游戏，市场的成熟还有待时日。

多：能否告诉我你为什么选择这样的职业？在这之前你有没有想过会以游戏为职业？

袁：我觉得我其实是一个很幸运的人，我喜欢游戏，在大学里玩游戏的时候真的曾经梦想过有朝一日能靠玩游戏过下去，没想到一次偶然的机会让我进入了育碧，并实现了自己的梦想，虽然与我想象的还是有些差距，（笑）我相信有很多人从事的职业和他的兴趣爱好相去甚远，而我能够将自己的兴趣作为工作，就已经很满足了。每一份职业都有自己的成就感，我这份工作的成就感就在于在游戏的职员表里看到“Producer - Yuan Peisheng”的字样，即使我知道很多玩家压根就不看这个的，所以我想是不是以后把职员表设定为强制观看。（大笑）

来到上海快十年的上海东星在国内的知名度比他们自己预想的要高得多，同日本东星一样，原本应该是一家默默无闻的游戏软件公司，虽然从他们门下曾走过诸如《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《生化危机》等震耸发聩的大作，但是由于与合作公司签订的合同所限定，他们是绝对不能让外界知道这些大作与他们的任何牵连。

▲已经被取消的N64版《生化危机0》原本是由上海东星负责开发的。

肖辰，这个把自己称为Mushroom（蘑菇）的年轻人现在已经拥有了自己的软件公司——去年这个时候，他还在东星供职。比起袁培笙来，他还算是科班出生，1999年毕业于上海大学计算机专业，同年作为程序员进入东星软件。作为一个狂热游戏迷的他参与的第一个项目就是当时N64主机上的《生化危机0》，这让初出茅庐的他有些欣喜若狂，可惜的是，这个项目后来被取消了，而他的程序员生涯也暂时划上了句号，开始做起游戏企划这个行当，并且一干就是四年，期间还曾到日本东星公司深造半年，直到后来离开东星。他是一个相当健谈的人，其实以前在网上“神交”已久，所以一落座，他就打开了话匣子。

（下文中，“多”代表多边形，“Mushroom”代表肖辰，访问内容略作整理。）

多：你应该说是对国内外游戏开发状况了解得相当透彻的一个人，能不能谈谈在你看来，国内外游戏开发的差距和差别在哪里？

Mushroom：呃……这个问题我还真不知道从哪里开始说起，我们先谈谈最基本的要素——人吧。以东星为例，其实在东星工作的几乎都是中国人，当然高层领导还是日本人。每次都是由日本东星接下代工的项目，然后再分配到上海东星来做，有时候也会接到一些比较大比较知名的项目，所以东星制作团队的水平也是相当高的，只不过他们所做的都是一些没有什么创造性的工作任务。日本人做游戏的习惯和欧美人不一样，欧美那边开发游戏的时候往往是先制定出一个大的框架，然后边开发边定下一些东西，到最后的成品说不定和初稿大相径庭，而日本人就恰恰相反，在开始的时候就不断开会讨论，直到把所有的细节都敲定才会着手开发。所以在东星员工手上拿到的任务都是非常详细非常具体化的，基本上员工没有什么可以把自己的想法融进去的机会。

多：那么就是说，日本游戏和欧美游戏如此迥异的风格差异实际上是从企划开始就完全不一样了？

Mushroom：对，就是这样！同样都是游戏企划书，日本的可能这样写：这个游戏发生在什么地方、会出现哪些人物，对话包括哪些，遇到敌人了要怎么打，×键的功能是什么，暂停菜单的BGM是什么……等等一些非常具体的东西，而欧美的可能是这个样子：这个游戏我们将用到哪些最新的特效，音乐会邀请哪位大牌来制作，时代设定是依托于“AD&D”里面的哪个分支，游戏的卖点在哪里……至于这个游戏要怎么玩，可以在开发过程中再去讨论。

假使日本人拿到欧美这样的企划书，他是断然不会去开发这种游戏的，因为在这样的企划书里他看不出游戏要怎么玩，一旦他不知道游戏要怎么玩，这种企划书就不会被批准。你必须要告诉领导游戏要怎么玩，游戏一开始的场景是怎么样的，一个人走出来在哪里，镜头怎么给，背景中会有哪些东西，哪些可以动，哪些是死的……一旦他提起兴致了，他就会要开发这个游戏。而如果在欧美，情况就大不一样了，你不用告诉领导这个游戏要怎么玩，你只要告诉他这个游戏中我们在人物身上会用到多少万个多边形，场景里会用到哪些新特效，这个游戏有哪些其他游戏没有的东西，换句话说就是要上头知道这个游戏的卖点在哪里，怎么能吸引消费者来买，至于按键功能那些具体化的东西可以暂时不去管它。

多：嗯……咱们有些跑题了，还是把问题回到中国来吧，我们现在做游戏比起国外来还有哪些问题呢？

Mushroom：我去日本的时候，那边的人曾经说了一句话，说中国人开发游戏是资本主义，我当时还不是很理解这句话的意思，等到回来之后，国内突然兴起一阵武侠游戏风潮，我突然就明白这句话的含义了。

我们做游戏的时候其实受日本影响要多一些，日本人做游戏很讲究一个题材，我们现在做游戏也讲究寻找题材，不过这里有个问题就是，日本人可以接受各种各样的题材，完全没有限制的，而在中国就行不通。国外的不能用，就只能在国内找，筛来筛去，最后发现只有武侠题材可以做，于是大家就一窝蜂都来搞武侠，可是在武侠这个题材里面又挖掘不出什么深邃的东西，也就是说做不出什么很精髓的东西，所以烂游戏就一大堆。

▲肖辰说，目前的中国游戏制作业就好像拥挤的地铁一样。总是一堆人挤出来，然后一堆人挤进去。

游戏这个行业在中国一般得不到什么大的投资，所以一些需要花时间花金钱来搞的技术研究就无法进行，大多就拿国外现成的东西来套一套，而现在的人又讲究很快出效益，往往一个游戏做不到一年就得拿出来卖，卖不好就开始骂市场，问题是你这样的东西市场能接受吗？现在的玩家都是在日本欧美的精品游戏里熏陶起来的，你那种二流的武侠RPG根本就不入他们的法眼，你拿不出真正的好东西谁理你啊？

▲PS版的《生化危机、枪下游魂》是完全由上海东星独立开发的游戏作品。

再看看做游戏的人，那些领导高层不懂游戏也就罢了，可是我们现在很多做游戏的程序员、美工、音效师也都完全不懂游戏，他们来到这里不是因为自己的兴趣，纯粹是为了赚钱，一心想着的是老老实实完成任务拿工资就OK了，至于怎么来做好这个游戏他几乎没花什么心思来思考，所以也许他会是一个很棒的程序员，但是绝对不是一个很棒的游戏程序员。这种现象也造成了跳槽率的增加，哪里给的钱多福利好，他们就往哪里去，同业者的经验无法得到累积，游戏这个行业就没什么沉淀，所以做出来的东西都是一些很浮躁很肤浅的游戏。敬业精神完全看不到，中国人被国外说成“代码机器”也就不奇怪了。

多：其实做游戏和玩游戏是完全不一样的。

Mushroom：对，是这样，打个比方，游戏中一个爆炸效果，你可以想象它怎么起爆，怎么爆发，最后烟雾怎么消散，留下一大堆废墟，可能想的时候会觉得很酷很炫，但是要你去设计，去做，那完全是另外一回事了。

在这方面中国人和欧美的程序员有些相像，比如PS2的开发环境很恶劣，很多程序员一听到做PS2游戏就摇头，如果让他们去做Xbox游戏就会觉得轻松许多，再比如要做一个烟花的特效，他一看，就说做不出来，于是就不做了，或者想一些投机取巧的办法来达到同样的效果。而日本人就老实多了，要你做什么你就得做什么，不管是PS2还是Xbox还是NGC，你交给我任务，说明你信任我，相信我的能力，如果我做不出来是辜负了你，所以我拼命也要完成。这就是日本人的想法。他们是绝对不会对领导说“对不起，这个我做不来”之类的话，因为那样就意味着被直接炒鱿鱼。

造成这种现象的原因有很多，比如说时间问题，日本人做游戏是原创，他们有充分的时间可以来调试和完善，直到这个东西做出来为止，而我们往往接到的都是一些外包的任务，周期都很短，只有几个月而已，同样一个东西，你只给我三个月时间，我怎么也做不出来啊？没时间调啊！再有就是钱的问题，比方说要做这个东西，两个月时间，50个人做不出来，那我就花钱请100个人来做，死斗也要把它做出来，但是国内这些公司哪有这么多钱来堆人做啊？最后，日本公司还有员工愿意这样拼命做的原因来自于竞争的压力，日本大大小小的游戏公司太多了，除了塔尖上的任天堂、科乐美之外，更多小型公司都还是在底层挣扎，所以他们做起事情来不要命的，做不出来的东西也会拼命给你做出来，这就是他们狠的地方。

多：你现在的公司怎么样？主要通过什么途径来盈利呢？

Mushroom：（笑）我的公司还没有开始盈利呢！现在主要是做一些技术演示DEMO，送去给大公司看，如果能被看中了就可以接到一些活计，那个时候就可以开始盈利了。

多：那就是说你现在还是烧钱的阶段？

Mushroom：对，对，烧钱的阶段。（大笑）

接下来这位由于一些特殊的原因，我们无法告知读者他的真实身份。与前面两位打拼在游戏业第一线的所不同的是，他现在是这家日资公司的副董事长兼制作统筹部部长，如果没有总部高层的批准，他是绝对不能直面媒体的，之所以愿意接受采访，完全是凭借本刊与他良好的私人关系，所以我们也遵照约定，在这里隐去他的身份（以下用科部长代称）。

这家日本企业2000年的时候在上海设立了分公司，与育碧的低调和东星的不为人知形成鲜明对比的是，这家公司在进入中国之前早就在中国玩家群中人人皆知。今年，他们从浦东区的金茂大厦搬到了黄浦区的来福士广场，这个举动在外界一度引起一些胡乱猜测，而在科部长看来，这只不过是一次

再普通不过的搬家而已。

（下文中，“多”代表多边形，“科”代表科部长，访问内容略作整理。）

多：现在上海制作部主要在做哪些项目？有没有针对中国市场开发游戏呢？

科：目前现在还是在做一些外包的项目，主要是日本方面交来的任务，然后我们按时完成罢了。针对中国市场目前还没有什么计划，就算前段时间发售的那款汉化的PS2足球游戏，其实也是索尼和日本总部那边联系，然后再将任务交给我们，我们再来完成，并非由我们主动提出来做的，实际上我们暂时也没有这么大的权限。而且我还可以告诉你，这个制作费用并不是由我们出的，是索尼全额投资，我们出人力来汉化的。（*多：现在行货PS2软件这么少是不是因为索尼没有放开的原因？*）不是不是，索尼是放开的，这一点和国外没有区别，问题在于国内的客观事实摆在那里，索尼自己把PS2卖这么贵，销量上不去，没有硬件普及基础，软件怎么能卖得好呢？所以没有厂商愿意投资去做行货PS2游戏。其实就我们公司而言是非常愿意在国内发行正版软件的，我们的要求也很低，只要不亏本就行，简单说就是我投进去一百万，你能让我赚回这一百万就行了，问题是索尼目前连这一点都无法保证，谁还敢往下跳呢？

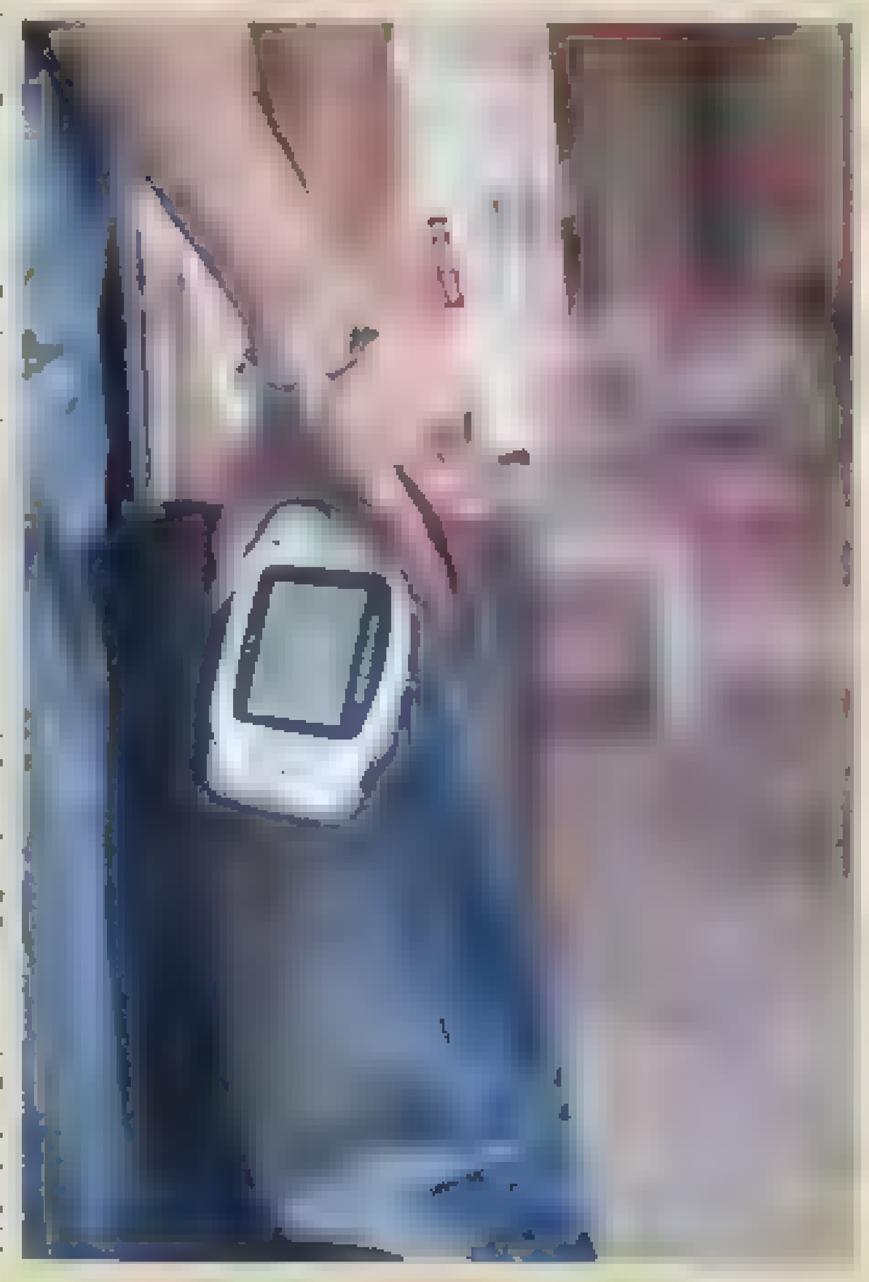
多：国内游戏审批听说也是很麻烦的事情。

科：那不是麻烦，简直是要命的事情，比如这个足球游戏，从索尼拿上去到批下来花了好几个月的时间，现在这个游戏的下一代作品都发售了，虽然它被汉化了，但结合这个状况再加上行货PS2的普及量，这个游戏能卖多少都不敢想象。现在的玩家都厉害，这么多年被外来语游戏熏陶，从不懂日文到现在谁都能念几个片假名，所以语言障碍并不能成为阻碍他们玩游戏的借口。而且由于盗版的原因，国内的这些玩家们总能在第一时间就玩到新游戏，你要他们再回头去玩一款上一代的游戏，还得再买一台主机，大概没有多少玩家会这样做。再说回审批，国内没有一个专门的游戏审批机构，不像日本有CERO，美国有ESRB，我们的游戏还是送到文化部门和音像出版部门去审批，而负责审查游戏的又是一些基本不会玩游戏的中年人，加上国内的办事效率普遍比较低，所以一个游戏耽误几个月是很正常的事情，本来这个游戏进入国内的时间就晚，然后再这么耗上几个月，等到下一代作品都发售了游戏才审批出来，你说能卖得好吗？

多：您认为目前中国游戏制作业还需要解决哪些问题？

科：中国游戏制作业还处于非常初级的阶段，目前大多都是在给国外公司代工，自己原创的东西几乎没有。不过我们如果想走自己的路，必须得创新，现在很多游戏类型基本都成熟了，想在这些类型上和国外竞争十分困难，所以必须要另辟蹊径，要做别人没做过的，要做国外做不到的游戏，才有可能杀出重围。如果不这样话，就必须按照市场规律来，投入大成本来制作游戏，不过目前国内一是没有这个实力，二是没人愿意投资。

现在玩家的心态也很高，游戏非大作不玩，玩游戏的时候又没有耐心，一款游戏上手一个小时觉得不好玩就不想再碰了，除了像《最终幻想》那样的超大作之外，其他的游戏都只能玩上几个小时。《侠盗飞车》（GTA）这样的游戏在世界范围内如此受欢迎就恰恰印证了这一点，这款游戏的自由度非常高，没有很死板的故事线路，玩家可以在游戏中自由发展，你完全可以把它当作一款休闲游戏来玩，没事的时候进游戏开车兜兜圈子、杀杀人、抢劫点钱财，再加上羊群效应的宣传，销量一下子创了记录。虽然这款游戏的内容不适合国内，但是我们可以借鉴这样的制作思路。



▲神游最近加快了它在中国的步伐。

现在游戏最忌讳的是抄袭，在国内这种现象尤为甚之，觉得国外哪个游戏好玩就拿过来，套上所谓中国文化的外壳就这样卖了，而玩家也不是傻子，你抄袭的哪款游戏他们一眼就看出来了。在国外是很注意这些的，一个成功游戏出来后，其他人制作游戏时就非常注意不要和它有雷同的地方，要做也要做超过它的东西，而不是拿过来抄一抄。其实电视游戏这一块还好，因为大家都是在代工，没有自己原创的东西，所以基本不会出现抄袭的现象，但是在网游这一块简直是有些太过分了，你看看现在市面上的网游，撇去故事包装，几乎都是一个游戏类型，我主要是担心这种不正之风会蔓延到正在发展中的电视游戏业里面来。

▲行货PS2游戏软件现在的境况简直连鸡肋都不如。

另外又回到我刚才提到的那一点：钱的问题，做游戏是很花钱的，不光做游戏要钱，送审、压盘、包装、宣传、销售……都是要钱的。关键是这些投资见效很慢，要一个投资商在一个根本看不清前景的项目上烧一两年的钱，没几个人有这样的思想准备。

多：上海制作部这边现在有多少人？基本结构是怎么样的呢？

科：上海这边目前大概有140人左右的开发团队，全部都是中国人，基本日本那边很多大作我们都有参与，包括最新的那款足球游戏，还有在PS2和Xbox上都会发售的一款恐怖冒险游戏，马上在9月份还有一款新的足球游戏，到时候你一看就会知道是我们上海这边做的。（*多：这边有游戏制作人吗？*）制作人？哦，你说Producer啊？有的有的，这边一共有7名游戏制作人，全部是中国人，他们也参与制作过一些知名的大项目，这边还有一名日方的负责人，他们之间的交流很多。目前除了PS2、Xbox、NGC和GBA的游戏之外，我们刚刚拿到了NDS和PSP的开发包，准备工作都在进行当中，很快就会拿出实际的产品了。

后记

以上采访到的三位可以说是非常具有代表性的，他们的观点也许不一定正确，但是代表了一种舆论方向。这些都是从业界内部传出来的声音，在平时普通玩家是很少听到的，很多问题他们都有着切身的感受，而他们看问题的角度也和外界的人不一样，但是很让我惊讶的是，在大多数问题上，他们的看法和外界人士都惊人地一致，这说明很多事情其实是共通的。看完这个采访，这个时候你再回头去读一读《没有明天的中国游戏行业》这个帖子，你一定会有更新更多的感受。

对于上面的这些嘉宾言论，《游戏机实用技术》不予置评，把更多的思考空间留给读者，相信大家会找到自己的答案，同时希望读者能给我们来信谈谈你的看法。

麻烦星人 恐慌制造者	Capcom	ACT
PS2	2004年8月5日	日版
		推荐玩家年龄 全年龄

在浩瀚的宇宙中，有一个名为“麻烦星球”的地方，居住在那里的“麻烦星人”是全星系中最调皮捣蛋的种族。这个星球有个奇怪的规矩：麻烦星人年满三岁后就要独自前往外星进行恶作剧的修炼，经长老检验合格后方可正式成为麻烦星的居民。就这样，我们的主角COSMI君在度过了三岁的生日后，为了成为受人瞩目的英雄，便毅然前往全宇宙最凶恶的地方——地球，从此展开了一连串的冒险旅程…

操作系统

[illegible]	[illegible]
○	使用道具
[illegible]	切换道具
[illegible]	吸取身后
[illegible]	[illegible]
左摇杆	角色移动

模式介绍

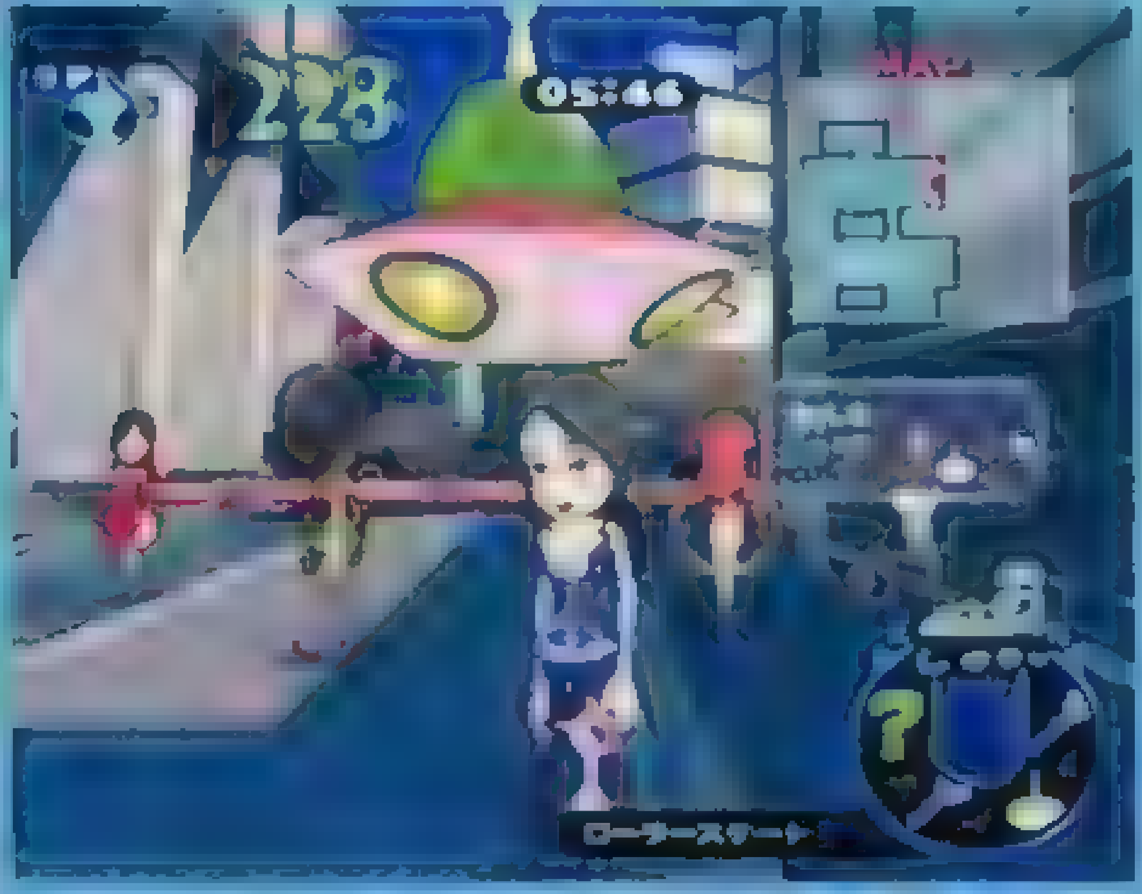
[illegible]	[illegible]
对战模式	提供玩家之间或玩家与电脑的对战 限定时间内金币多者为胜
[illegible]	[illegible]
合作模式	玩家之间或玩家与电脑在限时内共同收集金币（通关后方可开启）
[illegible]	[illegible]
游戏设置 Options	对游戏时的按键功能、音响设置等进行调节。

地图解说

▲	主角位置
■	对手位置
■	特殊 NPC
	飞碟位置

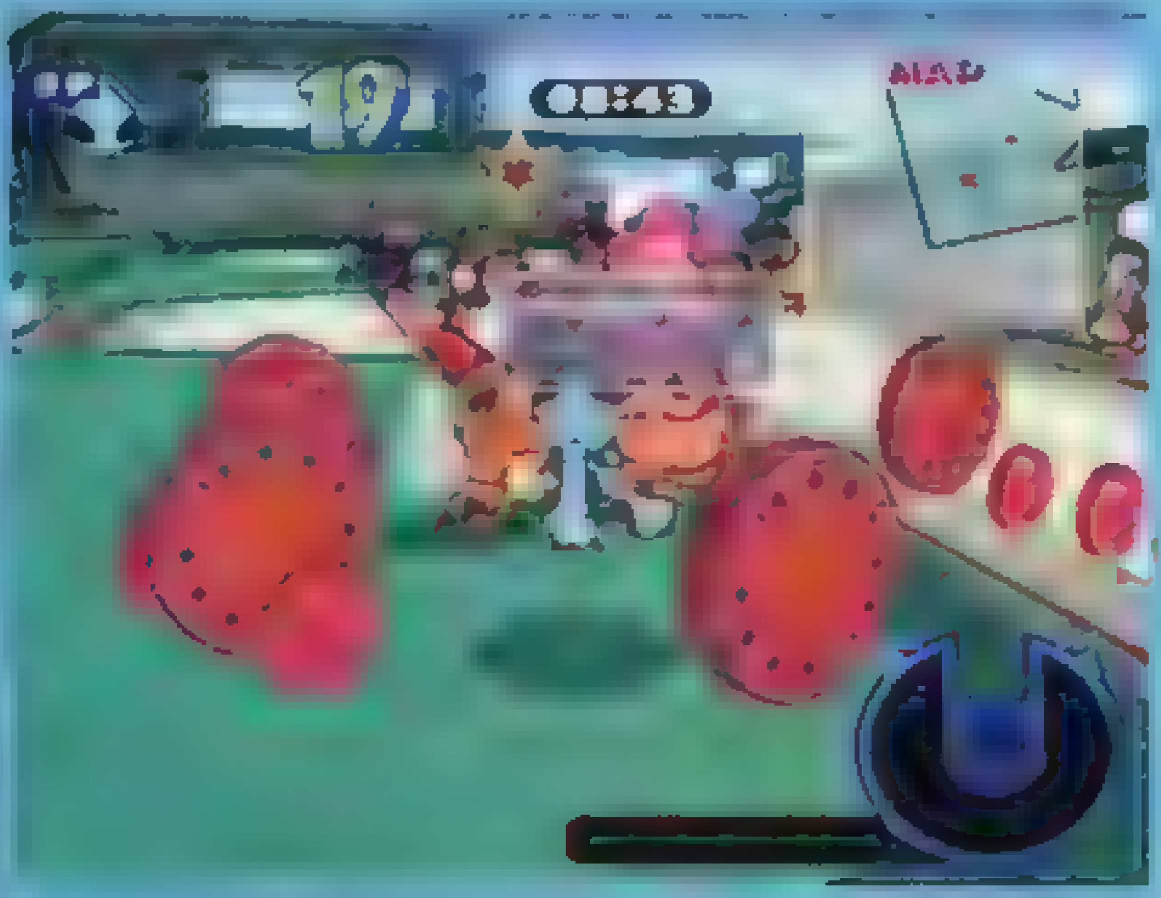
基本玩法

玩家首先要吸取（×键）周围的人类作为储备资料，然后跑到飞碟下面就可以变身了，这时便可以使用那个人身上的道具（○键）进行各种恶作剧，但要注意每次只能吸取一个人，不要太贪心哦。



▲瞄准要吸取的人类时 会有道具资料显示出来 择优录取 吧。

进行恶作剧后，被激怒的人们便会追打主角，这时一定要小心。如果被打到的话，主角便会变成那个人身着泳装的样子，此时如果再次受到攻击，便会被打回外星人的形态，同时还有大量金币从身上掉落。一旦金币掉光就会GAME OVER，要注意。

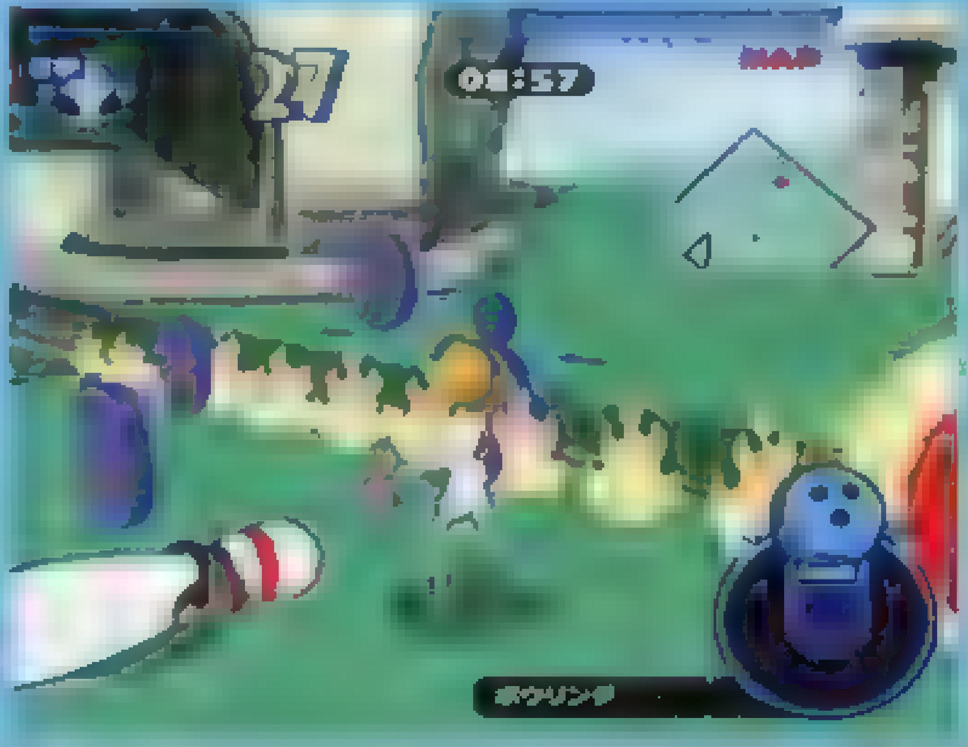


▲自己掉落的金币无法重新拾取，但竞争对手却可以。

当主角被人类追赶时，变身后即可立即摆脱他们的纠缠，这是较常用的自保技能。尤其要注意，变回原形的主角会成为人人喊打的过街老鼠，所以一定要尽快找到飞碟变身才行！

▲飞碟的位置并不固定，每次使用后它都会飞到另一个地方。

单人游戏时，电脑控制的竞争对手是玩家最大的敌人，它不但会同玩家抢夺金币，还会利用各种道具来陷害主角，所以当我们与它狭路相逢时，一定要先下手为强！



▲对手被再次击倒后同样会掉出大量金币，这也是快速“致富”的方法之一。

关卡解说

GOGO城

任务：收集500枚金币（限时10分钟）。

初试身手的第一关，难度很低，出现的道具种类也非常丰富，大家可以借此练习键位操作以及多种道具的组合连续使用。加速游戏的节奏是得到大量金币的必备条件，所以一旦得到道具后就要尽快使用，切忌犹豫不决，而且一旦多个道具连续产生恶作剧效果后，人们掉出的金币也是会成倍增多的哦。在本关的“恐慌时间”里，街上的汽车会以极快的速度飞飚，千万不要被它们撞到了。

西部小镇

任务：时间结束时收集的金币比对手多。

本关的执法警官非常厉害，一旦看见主角恶作剧后就会拔出手枪连续射击，不过子弹速度不快，注意分辨弹道后即可轻松闪躲。路上的马在受惊后会四处飞奔，较难回避，轻易不要去招惹它们。由于任务带有竞争性质，因此采用陷害对手取得金币的战术会取得事半功倍的奇效。本关在“恐慌时间”里会刮起沙尘暴，能见度极低，地图也暂时无法使用，小心被对手趁机偷袭呀。

赌场

任务：时间结束时收集的金币比对手多。

赌场中有许多小偷四处逛来逛去（他们和普通人的区别是没有道具），他们会主动攻击主角，而且在得手的同时会窃去大量金币，注意别让小偷得逞了。本关会出现大量的“雷神锤”和“两倍金币”，组合使用的话堪称暴利！但要注意小偷和对手的抢夺。小偷在关卡后期会变强，途中将不断掉出金币，尾于抢取也是一笔不菲的财富。“恐慌时间”会出现飞行金库，如果能打下它的话……就再也不用做贼啦！

www.p...mbook.cn ©Capcom ... 2004 All rights reserved.

海港

任务：收集 500 枚金币（限时 10 分钟）。

这里的竞争对手速度很快，而且是浮空的，地面道具对其无效，她会千方百计阻挠主角完成任务，是个相当讨厌的敌人。好在路人的道具里“大炮”较多，善加利用来逃跑吧。本关的“恐慌时间”是最恐怖的——港口边的海盗船会开炮向主角射击，没有旱冰鞋的话极难闪避，一旦中招后则会被持续“轰杀”，导致金币量剧减，一定要倍加小心才行！

浣熊市

任务：限时内打倒追踪者。

电脑控制的对手这次同主角是合作关系，但两人的恶作剧依然互有攻击判定，所以还是不要离它太近为好。本关的强力兵器多到令人发指，“火箭炮”和“战车”比比皆是，要善加利用。虽然浣熊镇没有“恐慌时间”，但这里的“病毒”出现率极高，被感染后得马上变身解除，否则极易被打回原形。追踪者的体力便是它头像右边的金币数量，将其削减为零后便会胜利，加油吧！

墓地

任务：收集 500 枚金币（限时 10 分钟）。

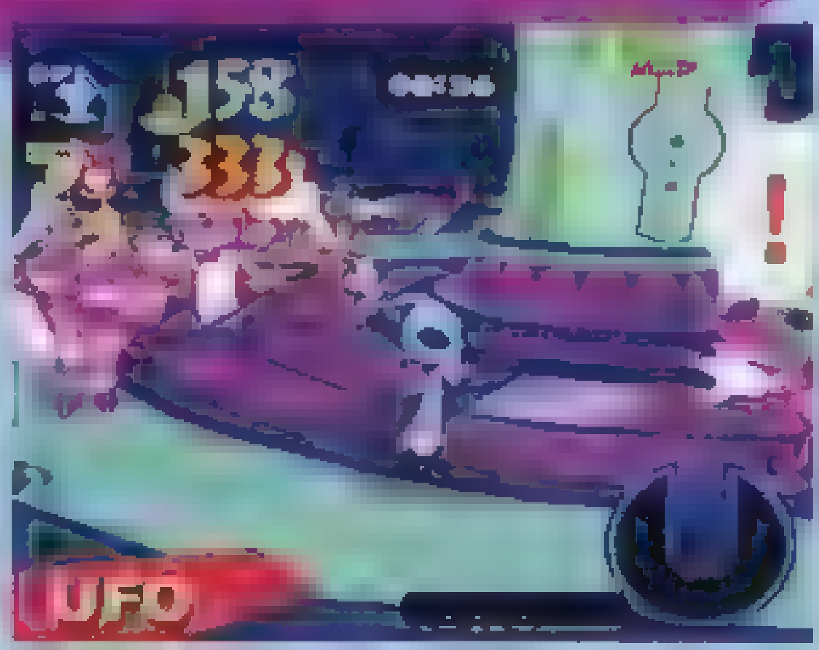
本关的死神是游戏中最可怕的敌人！一旦从它附近经过（或变身）而被其察觉，就会遭到它无休止的追杀，无论使用道具或是变身都无法阻碍它。死神通常成群结队地行动，而且速度奇快，一击便可将主角打回原形，极难对付。消灭它的惟一方法就是变身成祭司后跑到魔法阵上使用道具“圣光”，这样可以瞬间干掉所有踏入魔法阵的敌人（包括僵尸）。

遗迹

任务：时间结束时收集的金币比对手多。

遗迹居民身上的“保龄球”非常多，建议大家先跑到高处，然后不停地向下扔保龄球，可以有效地压制住行人和对手。通道上滚落的巨大岩石是可以用保龄球击碎的，无须惧怕。本关的“恐慌时间”会使白昼变成黑夜，同时会袭来巨大的火焰岩石，它一路上划出的火焰轨迹也有杀伤力，注意不要踩上。一旦击碎火焰岩石，会掉出大量的金币。

飞碟



任务：时间结束时收集的金币比对手多。

完成前面的所有任务后才会出现的最终关卡。本关的UFO机器人只有凭借“激光枪”才能解决，算是比较棘手的敌人，被它们追踪时，千万要当心它们的激光炮是会打提前量的，得不时回头观察才能确保安全。本关的“恐慌时间”里飞碟会发生大震荡，只有变身成浮空的宇航员（地图上的绿色方块）才能逃过一劫，好在震荡前飞碟内会发出红色警报，时间勉强还算充裕。

恶作剧专用道具一览（“※”表示会对自己造成伤害）

雷神之锤：连续击打对手后金币数量会成倍增加。（赌场关卡专用）
猛犬：能自动找到附近的宇宙人并攻击，一定时间后便消失。
透明药：一定时间内隐身，受到伤害后效果便消失。
手枪：一定时间内可以连续发射子弹，但频率过快的话则会爆炸。
霸王龙：向前突进的巨大恐龙。※
火箭筒：著名的《生化危机》最终兵器，可射出一枚强力的炮弹。
照相机：连续给对方拍照三次，可以直接将宇宙人打回原形。
火焰保龄球：扔出一个火焰球，地上划出的火焰轨迹也有伤害力。※
圣光：只能在魔法阵上使用，可瞬间消灭僵尸和死神。（墓地关卡专用）
旱冰鞋：一定时间内速度提升，受到伤害后效果便消失。
麦克风：唱出五音不全的歌曲，使用时只能步行。
图钉：放在地上暗算他人，但对飞空的敌人无效。
闪电：使大范围的敌人麻痹一段时间。
遥控炸弹：放置在地上后看准时机再按一次○键便会引爆。※
病毒：使用后会伤害自己，但放任不管的话则会增殖至自动爆炸。※
战车：一定时间无敌并发射强力的炮弹。
呼拉圈：一旦有人踩上后便会疯狂转动，附近的人会被弹飞。※
龙卷风：一定时间内以自己为中心产生一团龙卷风将敌人吹飞。
烟花：放置一个烟花吸引路人聚集后爆炸，但也有可能变成臭弹。※
？？？：随机出现各种道具。
火焰：一定时间内从口中吐出火焰，使用时只能步行。
屁：放出臭屁，被人追赶时使用特别有效。
暴走象：召唤出暴走的象群。※
保龄球：扔出巨大的保龄球，碰到的人短时间内不能行动。※
激光枪：对付 UFO 机器人的惟一武器。（飞碟关卡专用）
大炮：把自己作为炮弹发射出去，全身无敌，只有碰到墙壁才会停止。
移形换位：将自己与对手的位置互换。
吸尘器：吸取场地上的所有金币。（自己掉落的金币不计）
金币转换器　将场地上的所有金币都变成只有自己才能拿取的颜色。
拳击手套：将对手一直打飞到墙边。
汉堡包：扔出巨大的汉堡包压扁对方。※
大白鲨：召唤出大面积的鲨鱼群。※
超级 COSMI：变成超人后撞击敌人，受到伤害后效果便消失。
瞬间移动：随机移动到飞碟附近的地点。
火山：一定时间内身边出现无数的火柱。
大集合：召唤许多同伴协助。
缚仙绳：一定时间内将人们牢牢捆绑住。
飞碟呼叫器：召唤来飞碟瞬间变身，但如果没有人类资料的话则无效。
穿刺导弹：可穿透墙壁进行攻击。
黄金战士：一定时间内无敌，用身体撞击对手可造成大伤害。
吸铁石：一定时间内自动持续吸取附近的金币。
擂台：使用后对手和自己会同时出现在某个特定区域。
两倍金币：一定时间内恶作剧后得到的金币数量翻倍。

文 沙罗

罪恶装备 ISUKA	Sammy	FTG
PS2 GUILTY GEAR ISUKA	2004年7月29日	日5

《罪恶装备》系列虽然在国内名气并不大，但在日本已经[illegible]《KOF》成为了2D主流对战游戏。为了让大家能够更容易地接受本系列，下面将对系列新作《ISUKA》的基本系统做一个详细介绍。

基本系统

双线

本作的战斗系统与以前的系列作品差别巨大。变成了一远一近两条战斗轴线。处于不同的线上，无论是普通技还是必杀技都无法攻击到另一条轴线上的对手。所以说，如何充分地利用这一新的系统，才是本作的重点所在。

轴线移动

[illegible]

轴线移动攻击

这个系统与SNK以前的名作《饿狼传说》非常相似，就是在转换轴线的同时攻击对手[illegible]。如果[illegible]另一条线上的对手，那么将会打乱对手的思路，使其无法从容地战斗。在多人的乱战时，把握时机[illegible]将会是最[illegible]

背后攻击

[illegible]

[illegible]价值依然很高。

SOUL

在每个角色的名称右边，都会有至少一个以上的红色[illegible]

[illegible]

她是谜之研究所所制造出来的模拟生命体。其最大的特点，就是拥有3种不同的战斗阶段。每切换一种阶段，那么必杀技也都会产生改变。普通模式下其攻击力移动速度都很低。但一旦切换了攻击模式后便判若两人。不过代价就是在攻击到目标的同时自己的体力也会下降。

PS2版原创角色 A·B·A

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 猫太

デジモンバトルクロニクル DIGIMON BATTLE CHRONICLE

数码怪兽 激战编年史 | Bandai | FTG
PS2 | デジモンバトルクロニクル | 2004年7月29日 | 日版

在距离了前作两年后，《数码怪兽》终于跨平台推出了全新作品《激战编年史》。先不要看画面或者游戏的系统，光是在本作中动用了所有TV版《数码怪兽》中的己方角色这一点，就已经成为了本作最大的卖点。由于机种的进化，在战斗的场景和角色的细节方面同样有非常出众的表现，尤其是在场景的陷阱设计上，让游戏除了讲求玩家的格斗技巧外，还需要利用各种陷阱打倒对手。那么下面让猫猫简单为大家介绍游戏的玩法和各评价评定的基准吧！

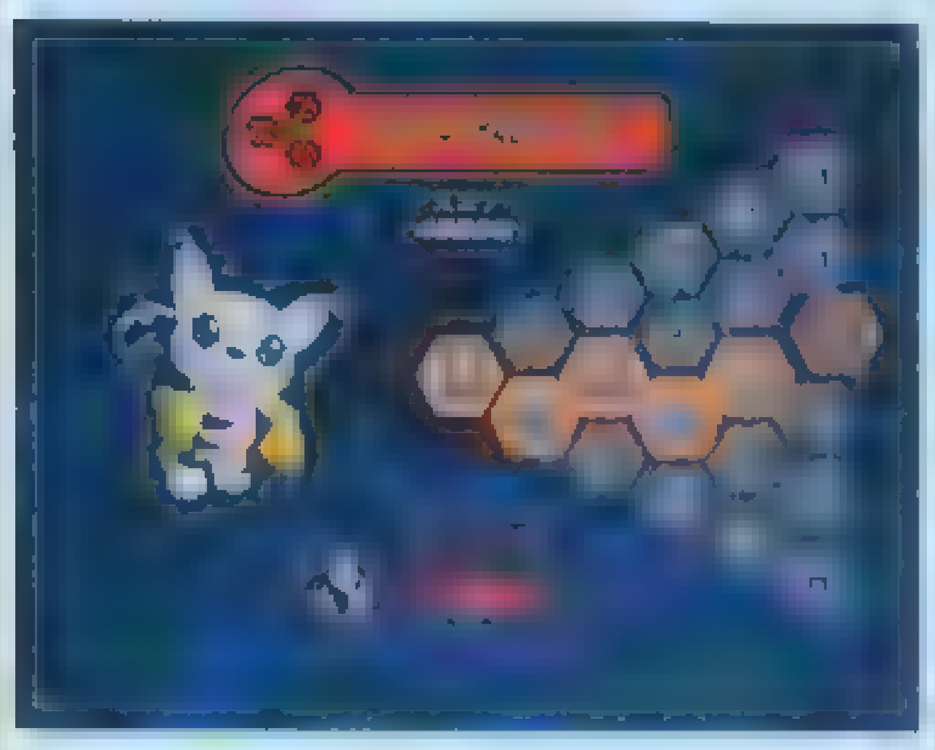
基本知识

进化：每个数码怪兽都拥有两段进化（某些隐藏的数码怪兽除外），在攻击敌人后会从他们身上掉下蓝色的能量球，只要玩家获得的能量球把状态窗口下方的蓝色槽蓄满，那么便可以进化到下一个形态。进化后不但攻击力和防御力都会略有提升，而且特殊攻击和普通攻击的手段也会发生变化。数码怪兽在进化到第3段后，如果玩家再次把能量槽蓄满并按下R1键的话，那么该怪兽就会变回原始状态，但会增加一次奖励。

操作技巧

△	跳跃
□	特殊攻击
○	抓住，投掷
×	普通攻击
L1	防御
R1	数码进化

过关：每次进入一个新的关卡时，在场的每个数码怪兽都会有3次生命奖励，一旦其中一名怪兽耗尽了3次生命后就会宣告正式死亡。玩家控制的数码怪兽死亡3次后也会立刻GAME OVER。导致死亡的原因除了有HP耗尽外，还有堕入了一些场景中的即死机关，如掉进深渊、被压死等等。每死亡一次都会被降低一个形态，但也会增加少量的能量槽。有一种称为“DIGI RACE”的关卡是随机出现的，在这种关卡中并非要把所有对手击倒，而是看谁先把自己的生命奖励提高到3。在这种比赛中除了要尽量赚取更多的能量球外，还要阻止对手进化。



游戏模式：在进入游戏后会有一个呈锥型蜂窝形的关卡选择栏，玩家要从尖部一直向右方的终点出发。选择的关卡从上到下会越来越简单，但如果想要在最终关得到强力的隐藏角色，那么便要一直走难度高的路线。难度每高一格，对手的数量和AI都会相应提高。

特殊模式：有些情况下在选择关卡时会随机改变改关卡的模式，除了以上所说的“DIGI RACE”模式外，还有一种称为“LITTLE VS BIG”的模式。在这种模式中，玩家与对手间会轮流进化成第3段形态，只要第3形态的一方被击倒，那么另一方就会立刻进化。此外，在选择关卡后有些怪兽会随机乱入，打倒他们后便可以在选人菜单中选择他们。但这些乱入怪兽与玩家所选择的角色有关，比如选择亚古兽就会出现暗黑亚古兽的乱入事件等。

两种攻击的分别：普通攻击具有攻击速度快的特点，千万不能小看这点，因为玩家一旦被对方命中一下，就会连续受到几回合的攻击，如果你出手不够快的话就会被敌人占优势。连续按3次普通攻击可以形成最基本的连续技。如果只按一下□键的话，那么玩家控制的角色一般都会使用飞行道具攻击，但如果配合上、下两个方向键，那么便可以做出对空或对地的特殊攻击，这些攻击威力比较高，而且能打出对方大量的能量球。

特别攻击与回复（L1+□、L1+×）：特别攻击是比特殊攻击威力还要大的攻击手段，但并不是每个形态都拥有此攻击，而且每个角色的特别攻击都有非常大的分别。善用特别攻击可以在战斗中占极大的优势。而回复则是把能量槽转换成HP槽，比例大概是1:2，玩家可以根据自己的需要而选择回复与否。

投掷：举起对方后把其扔出除了可以让倒在地上的对手增加额外伤害外，还可以利用此方法把对手直接扔到一些悬崖类的场所，让其立刻毙命。这招在最终BOSS战中特别好使，最终BOSS实力十分强，但使用这招可以让战斗变得更轻松。在举起对方时要切记被对方挣脱且反击，同样，在自己被举起时如果拼命摇动左摇杆会很容易挣脱。

落下伤害：在空中按方向键↓便可以快速地向地面压下，如果正下方有对手在的话，那么便可以对让其受到伤害。按照玩家所控制怪兽的重量，有时还会给予对手昏迷效果。玩家从越高的地方落下，给予对手的伤害也越大。同样，如果玩家或对方在空中被攻击，在没有翻身动作的情况下落下地面也会造成额外的伤害，伤害值也是根据落下的高度决定。

评价判定

在通过每个关卡后，电脑都会给予玩家一个评定表。里面列出了玩家在战斗中的各项成绩和评价，并针对这些评价给予得分。但给予的得分并非都是增加的，还有些评价会降低玩家的总分，为了方便玩家们能得到更好的成绩，以下的表格将把其中的评价作简单的翻译和分析。（红色评价表示降低分数的评价）

原名	译名（简述）
マノチュア	关卡分，决定于关卡和对手数量
てきをKOした	打倒敌人数量的得分
胜った	胜出比赛
KOされず胜ち	在一次也没有被KO的情况胜出比赛
负けた	输掉比赛
空中コンボ	在空中打出连续攻击
多くてきにダメージ	给予每个对手一定量的伤害
さいしょにKO	最早击倒其中一名对手
うしろからてきをKO	从敌人背后将其击倒
成长期で胜った	以第一形态能量槽满的状态下胜出
成熟期で胜った	以第二形态能量槽满的状态下胜出
ぜんいんをKO	把所有对手都击倒了一次
さいしょにきいだい进化	最早进化到第3形态
デジポイントハンター	在战斗中攻击敌人，并获得大量的能量球
かいふく中こうげきされた	在回复HP途中被对方攻击
かいふく中KOされた	在回复HP途中被打倒
アイテムつかわない	没有获得任何道具
コンボマスター	在战斗中打出在场角色中的最大连击数
コンボをつかわなかった	没有使用一次连续攻击
ファーストアタック	最早对作出第一次攻击
全てうしろからのダメージ	所有攻击都是在敌人背后实现的
すべてにだんジャンプ	几乎所有动作都是跳跃
ひとつのわざにたよりすぎ	过于依赖使用其中一种特殊攻击
全てのタイプのアイテムを使った	获得了所有类型的道具
しゃがまない	没有被打倒在地上
つねにトップ	跳得最高
みんなにねらわれ[illegible]った	被所有对手攻[illegible]胜出
みんなにねらわれてまけた	被所有对手攻[illegible]且死亡了一次
デジアップどろぼう	[illegible]偷取[illegible]相打斗后的能量球而进化
デジモン进化	决定于进化的次数而给予评分

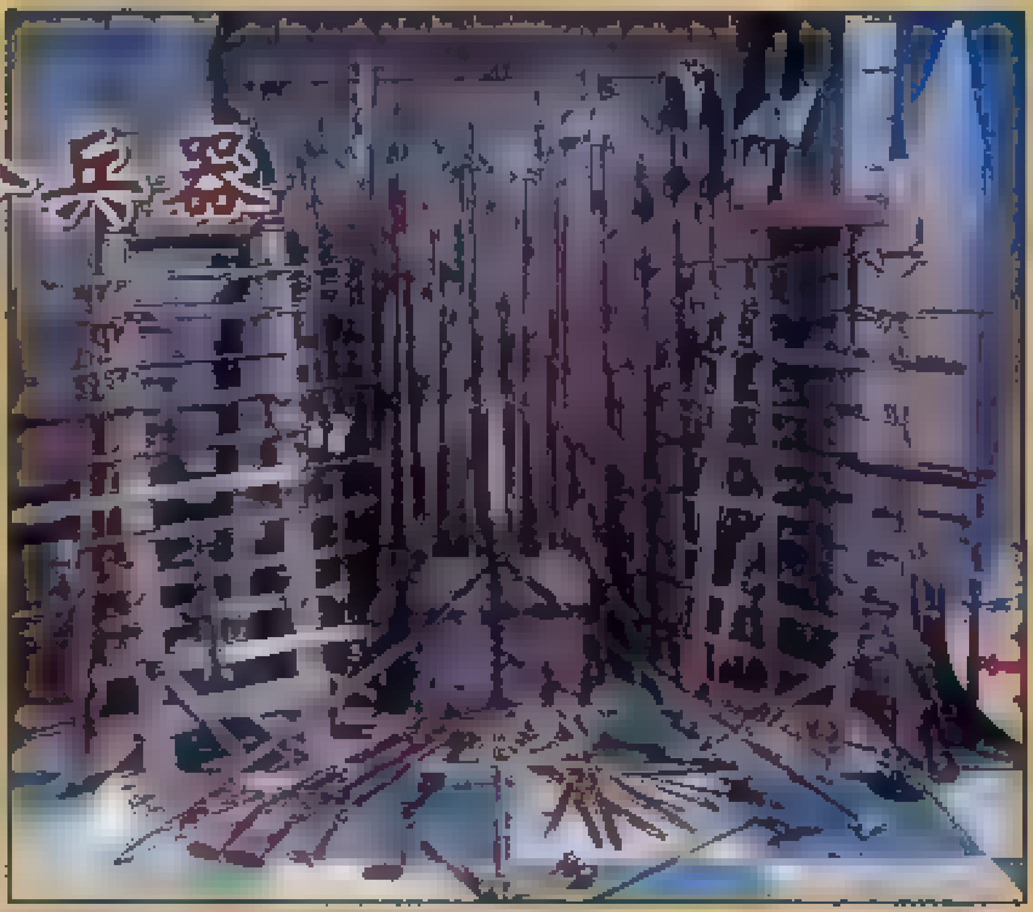
©2004 BANDA

www.plumbook.cn

战场的艺术品

——漫谈游戏中的冷兵器

文 D·S



冷兵器即是不利用火药、炸药等热动力机械系统而在战斗中直接杀伤敌人的武器装备，石、骨、竹、木、青铜、钢铁等均是制作冷兵器的基本材质。按结构形态分类，冷兵器可分为短兵器、长兵器、抛射兵器和特殊兵器四大种类。冷兵器出现于人类社会发展的早期，由耕作、狩猎等劳动工具演变而成，随着战争及生产水平的发展，经历了由低级到高级，由单一到多样，由庞杂到统一的发展完善过程。纵观古今中外，世界各地的冷兵器之发展过程虽各具特色，但基本可归结为石木兵器时代、铜兵器时代、铁兵器时代和冷兵器、火器并用时代。由于冷兵器的性能基本都是以近战杀伤为主，因此在枪械占据主流兵器王座的现代，冷兵器昔日的霸者地位已经变成历史，逐渐淡出了人们的视线。然而，任凭外界如何风吹雨打，在我们这广袤无垠的游戏世界里，冷兵器的魅力却丝毫不减，虽然那只是一座虚无缥缈的凝霜阁，但却是无数痴迷玩家心中的圣土。

短兵器

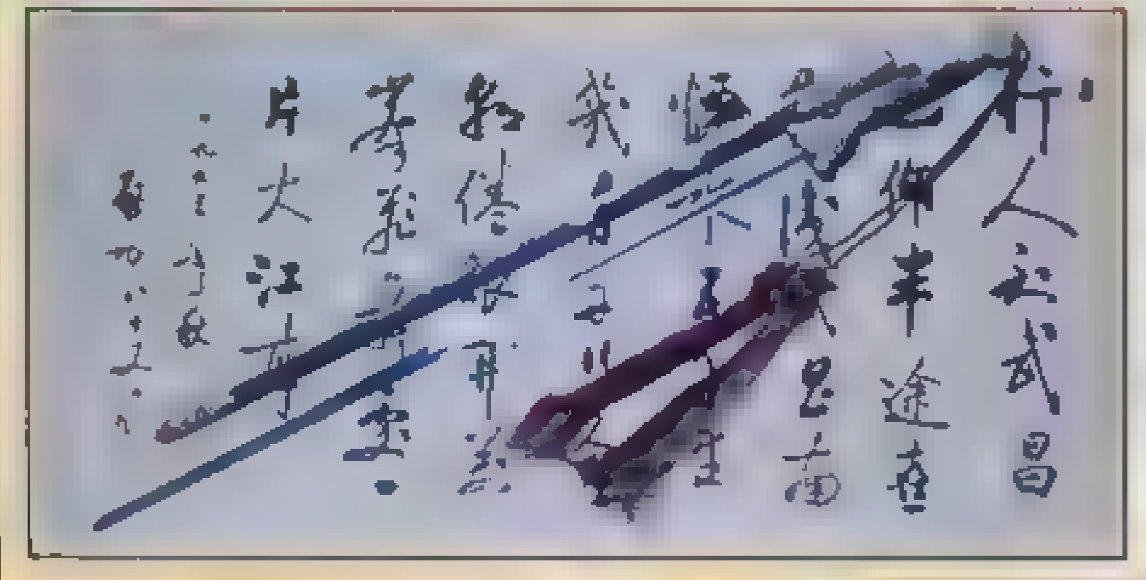
短兵器为较短的手持格斗兵器的统称，此称谓是与较长的手持格斗兵器比较而言的，长兵器与短兵器的划分没有严格的尺寸标准，一般将不及身长，多以单手操持格斗的冷兵器列为短兵器。

剑

最著名的冷兵器，几乎在所有RPG游戏中均有出场，堪称“主角御用兵器”。不过它的破坏力及杀伤面积相对其他冷兵器较弱，因此在真实世界里的战争舞台中登场时间不长。

东方剑

剑体修长，双面开刃，向前聚锋为尖，后端有短柄，锋刃尖皆可杀敌，使用方便灵活，但其容易弯曲折损，且制作工艺复杂，不利于大量装备军队，于是仅伴少数侠客闯荡江湖。



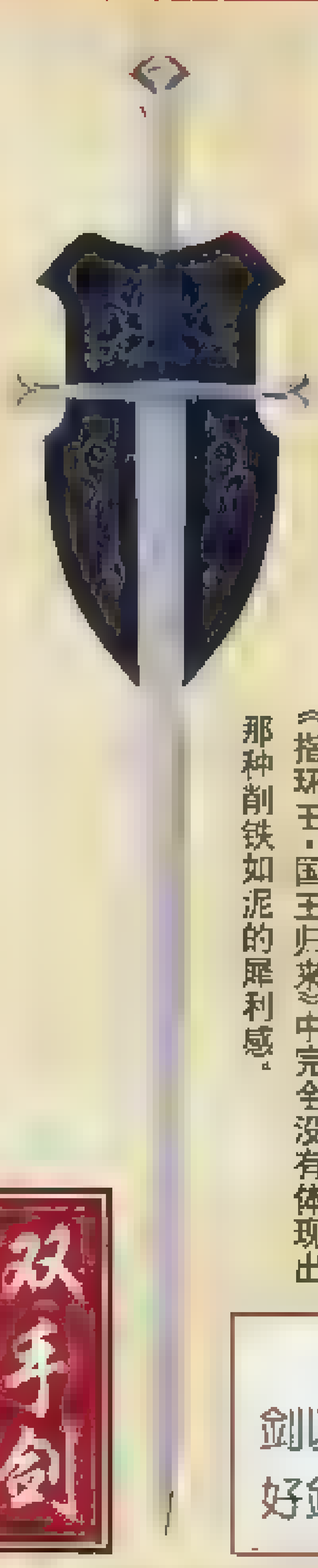
▲曹操手中的“魏王”隐隐透出舍我其谁的霸者之气。

罗马短剑

剑身长度在60厘米以下，有双刃，能刺能砍，使用灵活。在以长矛和巨盾为主要武器的罗马军队中，由于盾牌阵极其密集，在贴身肉搏的时候，普通的武器几乎没有回旋余地，这时罗马短剑就能发挥神效，它能够迅速准确地刺入对手的心脏或腹部等要害部位。

▶索菲蒂亚将罗马短剑的刺击特性运用得出神入化。

双手剑



▶亚拉贡手中的圣剑纳希尔在PS2版的《指环王·国王归来》中完全没有体现出那种削铁如泥的犀利感。

中世纪时，欧洲的骑士们开始纷纷装备双手剑以便于大力挥砍，由于它价格不菲，因此一柄好剑在当时是骑士或贵族身份的象征。

▲酷哥泰达斯可谓将这两种兵器的魅力发挥到了极致。

西班牙左手短剑

在16世纪时流行于欧洲。左手短剑经常与长剑搭配使用，其刀刃并不锋利，但异常坚硬牢固，足以抵挡敌人的剑击，其功能形同盾牌。

西洋剑

剑身纤细，功能上以刺击为主，无割砍功能，其杀伤力在于良好的弹性。通常这种剑只在前端开刃，在决斗时使用。直到火器出现后，西洋剑渐渐沦落为配剑和装饰品，现在则只是在击剑比赛中才会露面。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

刀

刀是最早出现的冷兵器之一，背脊坚实，锋刃狭长而锐利，常用于砍劈，在古时中国及其他亚洲诸国的军队中最为广泛应用，不过同时期的欧洲骑士们却极少使用。

武士刀

日本的铸刀术是一门极为精妙的艺术，可说是独立于世界兵器系统之外。武士刀一般刀身修长，刃薄如纸，锐利无比，挥动起来十分称手，尺度和分量非常有利于格杀技术的发挥。

▲霸王丸的酒量与刀法究竟哪一个更强些呢？

小太刀

其刀身比一般的武士刀要短很多，杀伤力有限，但在近身战中却能发挥奇效。

◀二刀流小太刀为四乃森苍紫赚足了人气。

特别介绍

逆刃刀

剑心的招牌兵器，刃口开在背面，通常情况下敌人只被击晕，但不会造成致命伤。

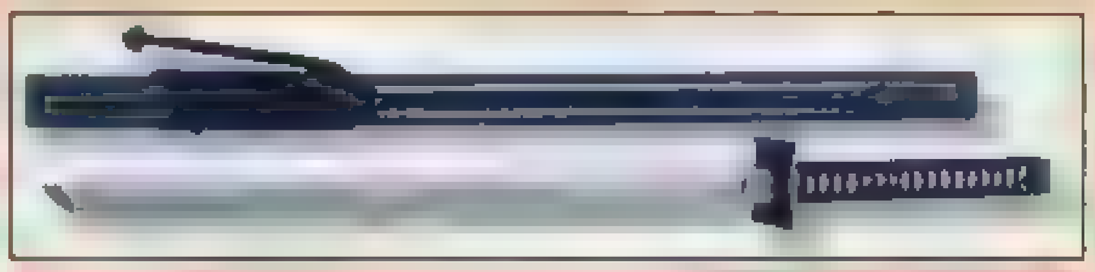
▶"飞天御剑流"在ACG界最著名的其实并不是剑法，而是那恐怖的驻颜术

无限刀

志志雄的随身兵器，但现实中也有许多杀手使用。无限刀的刃口上有无数细小的锯齿，一旦被它割伤，伤口极难愈合。

◀[illegible]

忍者刀



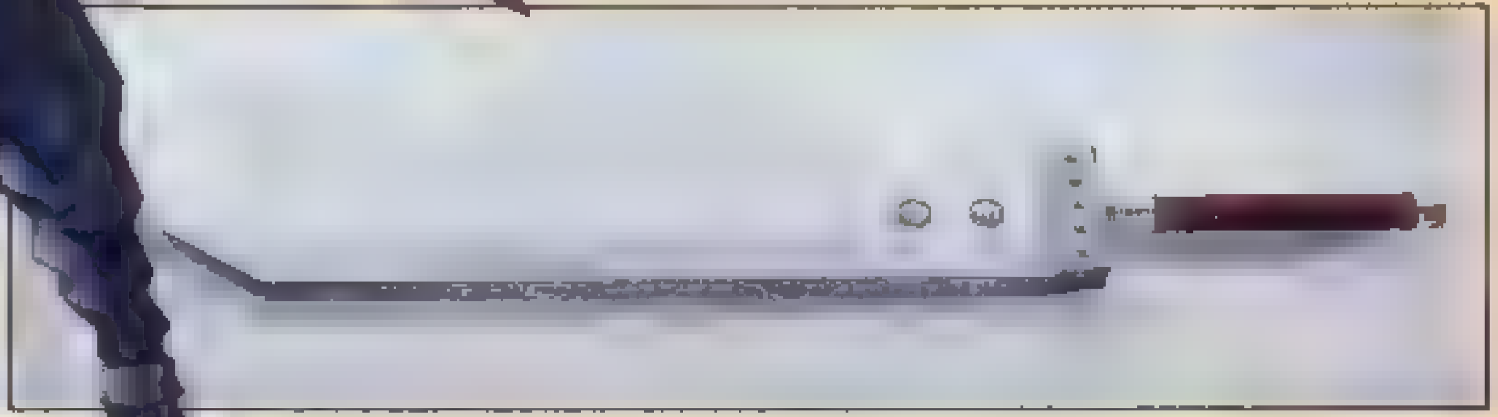
刀身短小平直，刀鞘中空，可含在口中借以水遁，也可以作为窃听时的听筒。是忍者出行必备武器之一。

◀凛成功取代前任主角力丸继续执行"天诛"，不由得令多边形仰天长叹 世风日下，人心不古！

巨刃刀

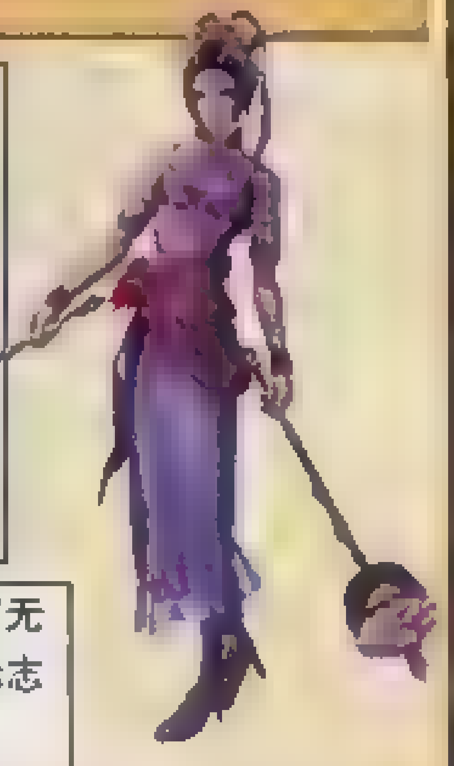
也被称为斩马刀，步兵可以凭借其有效地对抗天敌骑兵，但由于它的重量与巨刃，很少有人能挥动自如。

◀如果"一刀两断"被评为最著名的巨刃刀，我想大家应该没有异议吧？



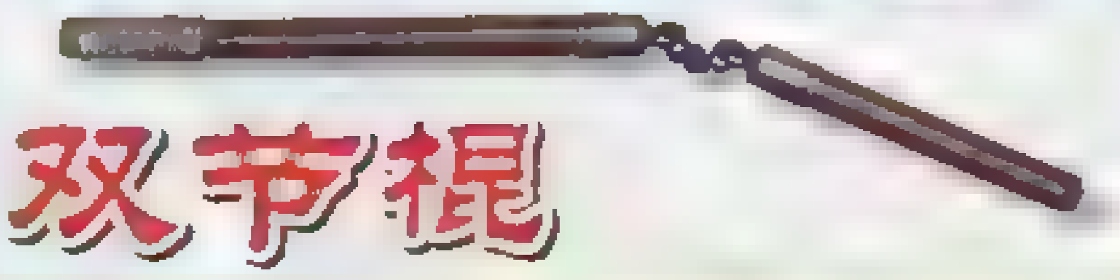
锤

属重器械之一，习者要有较大的力量，因锤法能硬砸硬架，故有"锤，万不可力敌"之说。



▶貂蝉的华丽出场是"无双系列"颠覆传统的标志之一。

双节棍



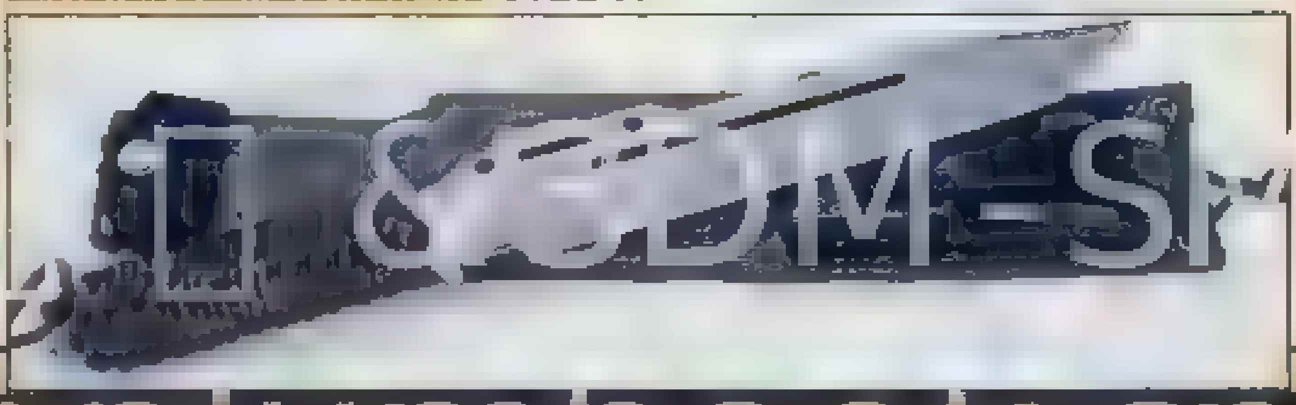
传说为宋太祖所创的兵器，其特点是攻守一体，几乎毫无破绽可言，但对使用者的要求甚高，稍不小心则会殃及自身。

▲双节棍在李剑的手上渗出阵阵杀气。

匕首

属于近距离搏击的武器，要求手快、眼快、身快、步快，舞动时须上下相随，近身快攻时讲究险中求胜。

▲别看克里斯穿得这么嬉皮，手中的M9野战刀可不是吃素的。



www.plumbook.cn

长兵器

较长的手持格斗兵器的统称，长兵器与短兵器的划分没有严格的尺寸标准，一般将等于身长或超过身长、多用双手操持的冷兵器归为长兵器。

▲真田幸村的一身“红色赤装”足以令敌人望风披靡。

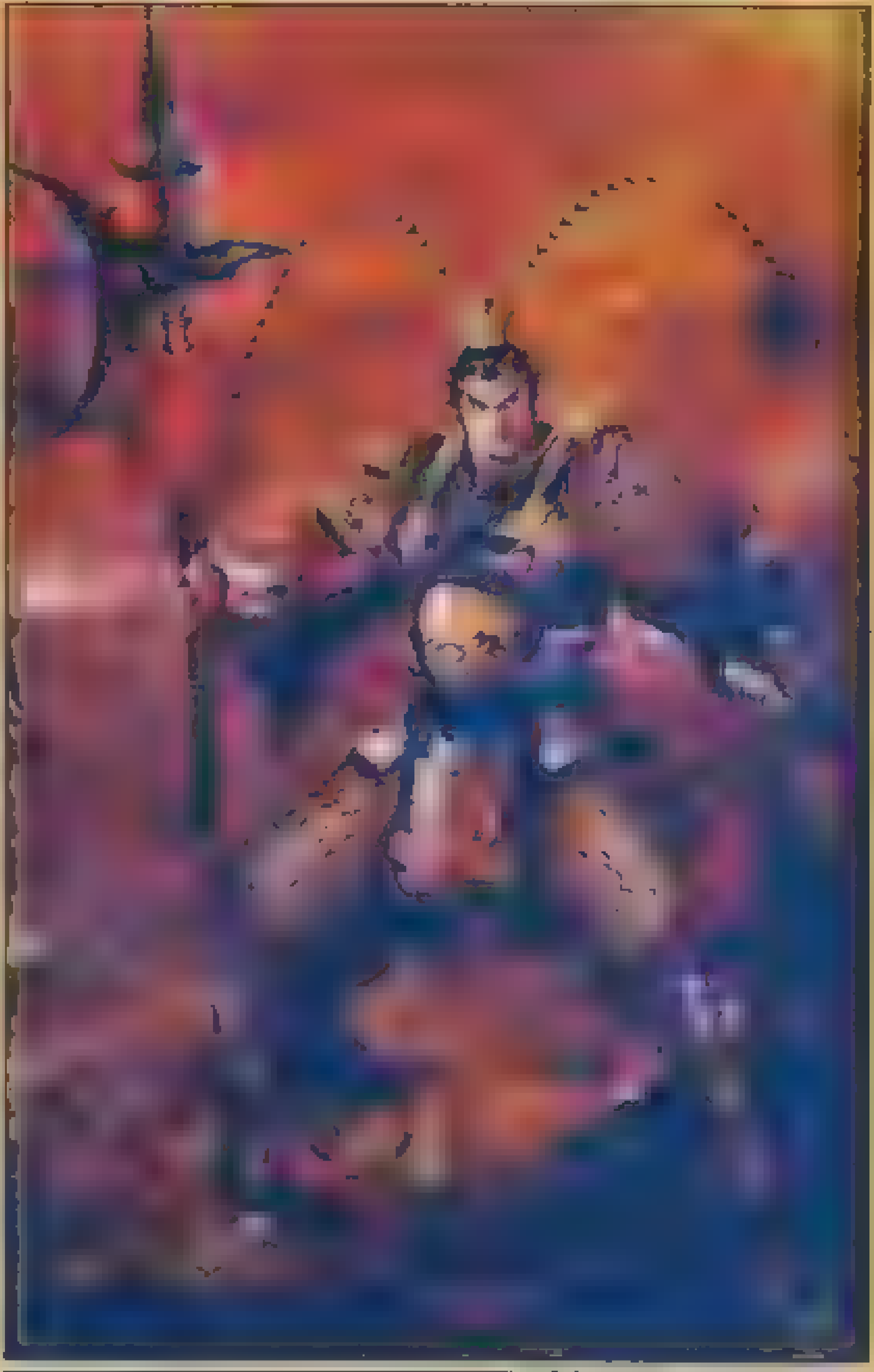
枪

古代最著名的刺击长兵器，号称“百兵之首”。上阵冲锋的骑兵多用大枪，长度约一丈开外，枪杆长且重，以力度见长，着眼于运力和势法，多以挑刺为主。

斧

最早也是最有效的劈砍兵器，在许多国家中甚至被视为礼器，是力量的象征。斧的主要特点是：动作粗犷，豪放，勇猛。

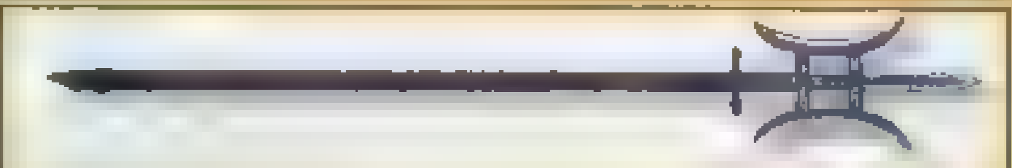
◀希望这位大叔在《火焰的纹章·苍炎之轨迹》中会有神勇表现。



▲吕布的方天画戟只能用“强到逆天”来形容。

戟

是戈与矛的合一体，柄前安置直刃，旁侧枝生横刃，具有钩、啄、刺、割四种功能，杀伤力强于戈和矛。



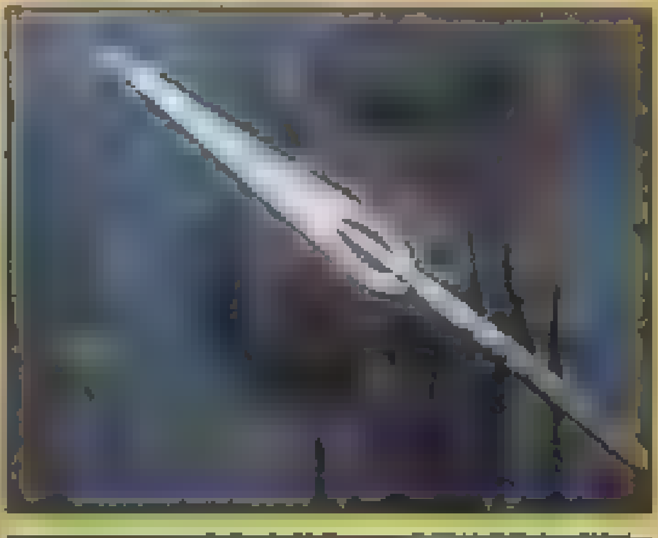
欧式戟

▲古尼西露解决问题时的方法简单有效。

中世纪欧洲军队使用的劈刺兵器。长约6至10英尺，由钢铁制成，头上有一很重的斧头，背面是一尖铁或钩子，顶端是矛或梭标的尖头。

矛

一种带有尖锐刃器的长直形刺杀兵器。公元前4 3世纪，古希腊开始将矛作为士兵的基本武器。起初，长矛约3米，多用于投掷攻击，后来长度增到6 7米，变成仅作刺杀用的兵器。



◀凯因英俊的外貌是众多玩家将其列为首发战将的主要原因。

长刀

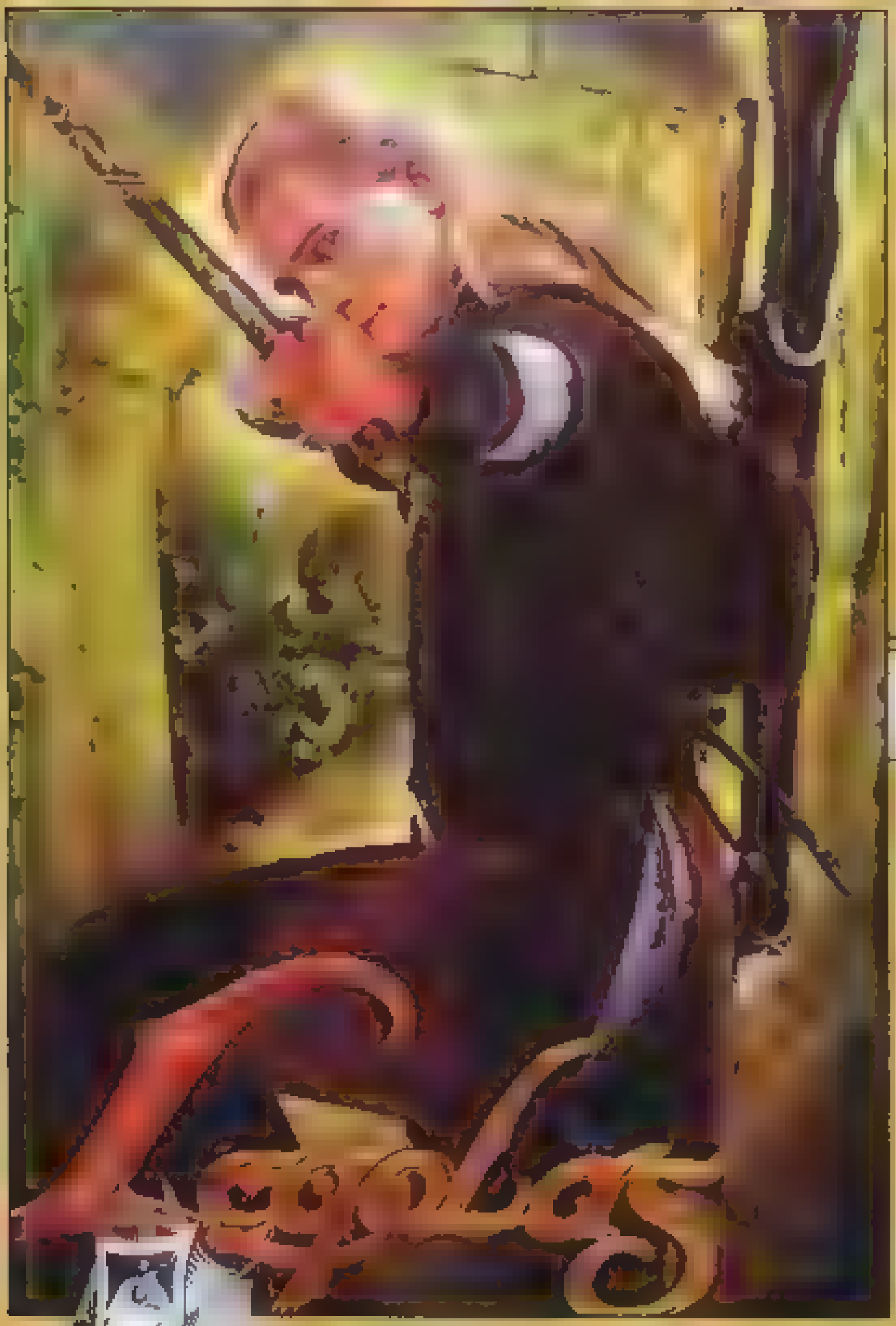
长刀在日本被称为薙刀，问世较晚，而中国的长刀历史则悠久得多，它创自后汉时期，各代形制、名称各不相同。三国时称偃月刀，晋代称大刀，是汉后各代的常备武器之一。

▶总觉得关爷刀下的冤魂大部分都是被砸死的，想想那重量……

www.plumbook.cn

抛射兵器

被赋予飞行动力后，利用物体惯性，在空中独立飞行一段距离后杀伤敌人的冷兵器。抛射兵器种类繁多，按赋予飞行动力的形式可划分为手抛兵器、抛掷器械和弹射器械。



弓

弓在整个冷兵器时代的战斗中扮演了重要的角色。射箭时拉引弓弦使弓背曲度加大，利用弓背曲伸的弹力将箭弹射出去。由于其射程较远，可以在两军近身交战前造成敌方伤亡，削弱敌人的士气。

◀当莱格拉斯摆出这个pose时，女孩们通常只会有两种反映 尖叫和更大声地尖叫。

▲隼龙秘密潜入时的这张海报早已被贴遍大街小巷，对于忍者而言，这不能不说是一种悲哀。

袖镖

一种形如矛头的暗器，箭杆短轻，箭镞较重，射出后可杀伤30步内的敌人。

锁镰

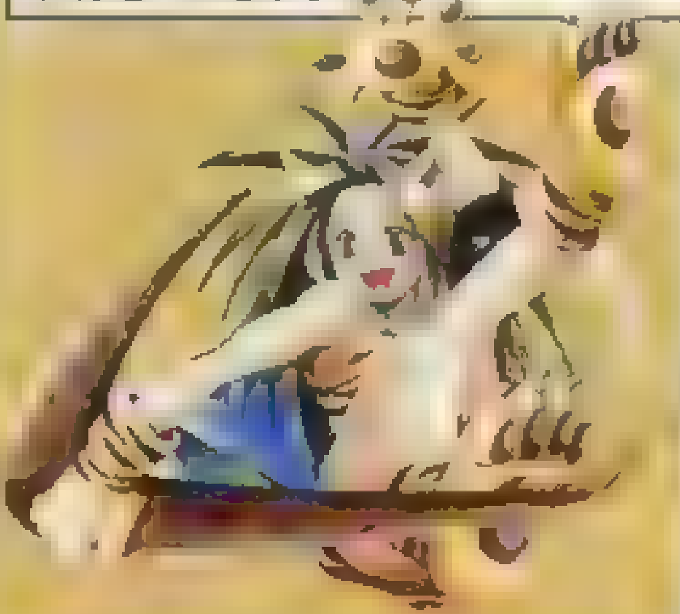
忍者的辅助兵器，铁制，多钩，以绳索系之，用以打击敌人，但杀伤力不大。

▲服部半藏大概是有史以来出镜率最高的忍者。

弩

弩是在弓的结构上加箭槽托和击发机改进而成的，因此又被形象地称为十字弓。和弓箭相比，弩可以事先作好发射准备，不必临时用力将弓张开，因此在射击时的稳定性要好得多。

▲《女神侧身像》里似乎不仅仅只有他是"BADLUCK"。



▲不知有多少人还记得《真・侍魂》中可爱的查姆查姆呢？

回旋镖

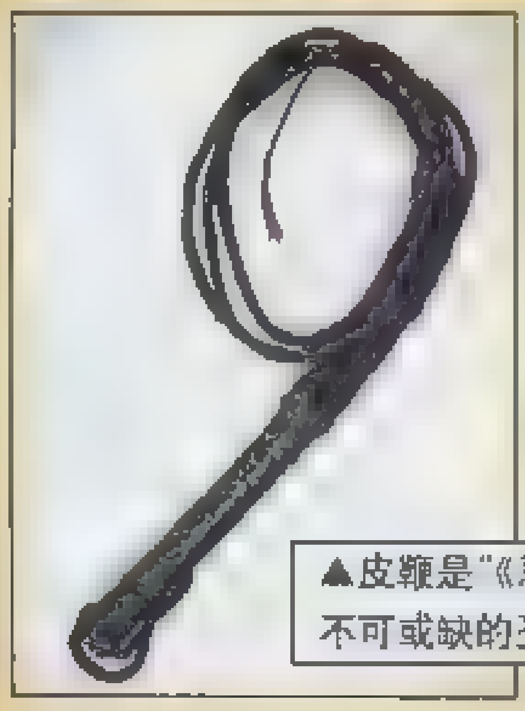
有一定长度、角度和形状的薄片或曲棒，抛出后飞速旋转，利用空气动力原理呈曲线走向敌人，如击不中目标可借助自身的回旋力飞回来。

特殊兵器

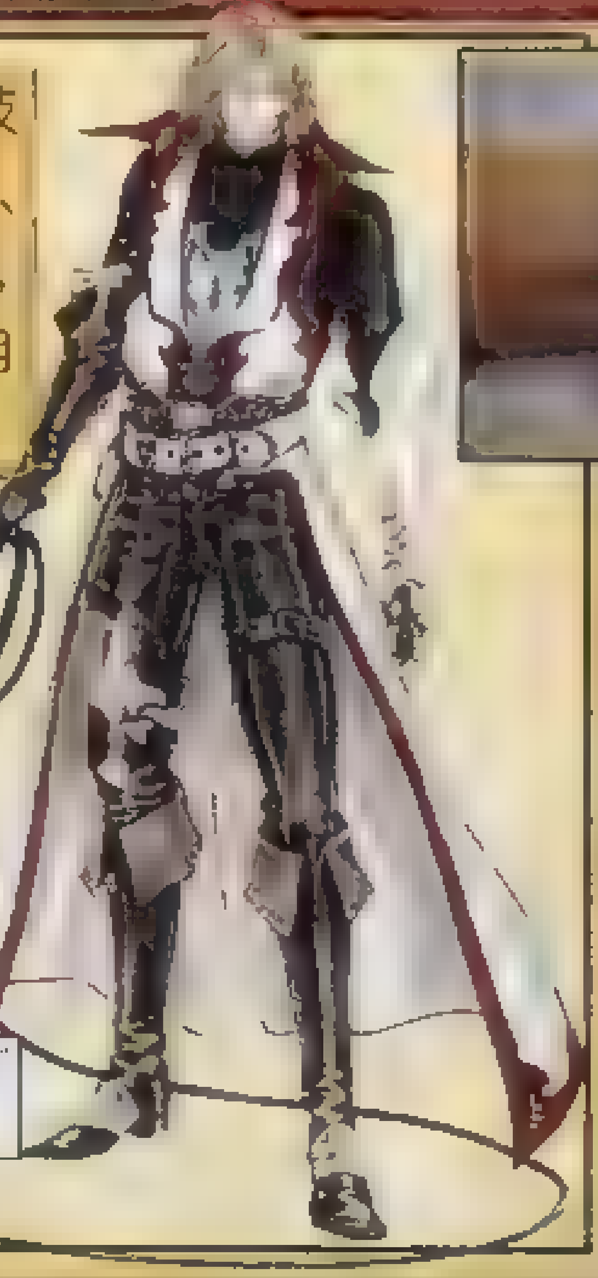
非常规兵器的统称，大体分为打击、钩割、缠缚、突袭等类型，招式稀奇古怪，多以出奇制胜闻名。这种兵器在军队里也有配备，但往往用于特定人员和任务。

软鞭

其主要技法有甩、扫、缠、抡、抽、舞花等，纵打一线，横打一片。鞭法的特点是收放自如，快而不乱。

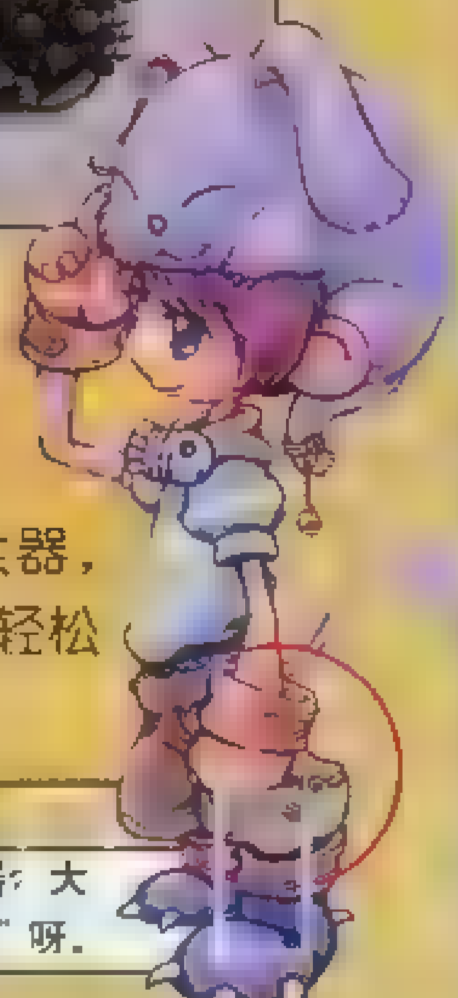


▲皮鞭是"《恶魔城》系列"不可或缺的圣物之一。



拳刃

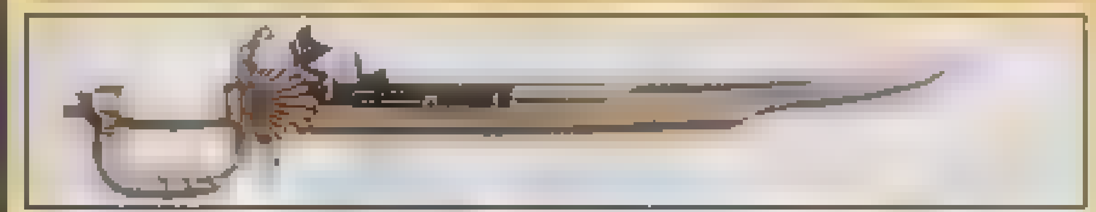
攻击范围最短的兵器，但刃端异常坚固，可以轻松地抵挡住敌人的兵刃。



▶猫太居然暗藏如此凶器，大家要小心他的"格杀勿论"呀。

枪刃

将火枪与骑士刀拼装在一起的另类武器，曾在英国海军中流传，不久后便因弹路不稳定而退出了历史舞台。

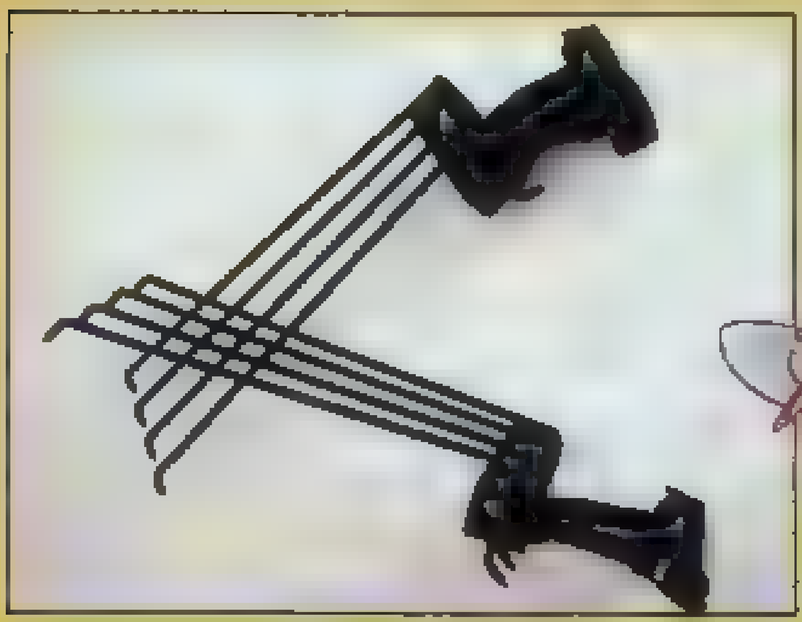


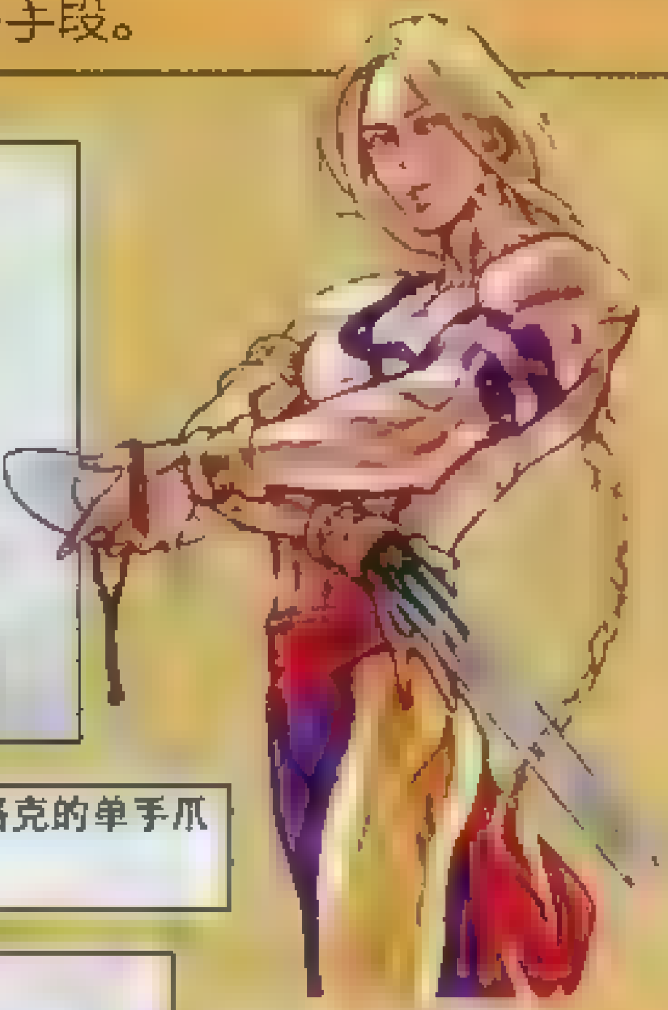
◀早些年的时候，枪刃+刀[illegible]只会让人联想到侵华日军，[illegible]成了某酷哥的独有标志。

www.plumbook.cn

爪

双器械，较重身法变化，在实战中以近身奇袭和锁扣敌方兵器为主要手段。





▶在《街霸》刚刚盛行的那个时代，巴洛克的单手爪和他的面具一样充满了神秘感。

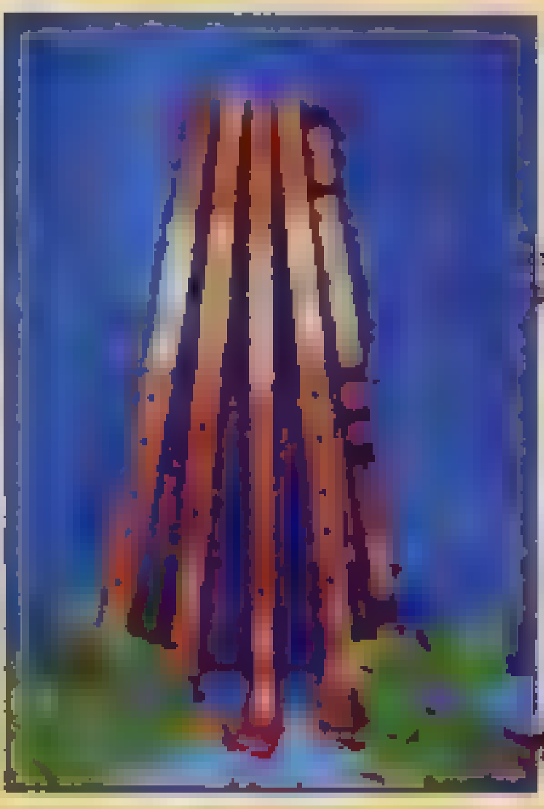
钢丝

暗杀者的常用武器，锐利无比，整个割喉过程可在瞬间悄无声息地完成。

▶《红忍》是少数几个能让卡伦翘首期待的游戏之一。

萧

中国乐器之一，其特点是将刀、剑、直鞭、小棒的法门混合，据传内功深湛者还可以借吹奏来扰乱敌人的心神。



◀甄姬发动无双时的"奏者"特技很难让人不联想到《翼神传说》。

折扇

扇骨通常以铁或铜为材质，其用法如短棍，可击可打，开扇则可扰敌。

◀照比诸葛亮和司马懿两位能用羽扇大放动感光波的前辈，小舞还要多努力才行呀。

人间最强凶器华丽登场！

伞

极常见的特殊兵器，但只在中国南派武术中有少数传授，其步法共分阴阳、左右、俯仰、虚实四种，招式怪异，鲜为人知。

▶别小看阿国的纸伞，这东西劈砸抡扫都不含糊。

乾坤圈

属双器械，其握法有左、右阴阳把和双阴把三种，熟练使用后会让人有满身皆刀、无隙可乘的感觉。由于招式诡异难辨，常会取得意想不到的成效。

◀无论在哪个版本的三国游戏里，孙小姐从来都是尚武不尚香。

特别推荐 板凳

为奇门武器之一，相传为某武术家于临敌对阵时无械可使，随手执起臀坐之板凳迎敌，并且退敌制胜，因而发觉此械亦可作兵器使用，便悟出板凳的使用法门如：撑、截、封、[illegible]等，今香港[illegible]洪家[illegible]蔡李[illegible]有传此法。

▲好凶恶的连续攻击，板凳不愧为七种武器之首呀

3DM-SM
www.plumbook.cn

游戏立方

GAME

VOL.065

栏目主持：多边形

经过上期立方的呼吁，终于有玩家给多边共享区投稿了，虽然为数不多，但总算是个好的开始。如果数量和质量都有保证，我会安排一期共享区的玩家版，并会发放特别礼品感谢积极参与共享区的玩家。本期立方，阿修罗又将在绘梦人中介绍Capcom旗下首席女画师西村绢，UCG MOBILE和秘密花园也是好戏连台，千万不要错过。

多边共享区

Enter the Game

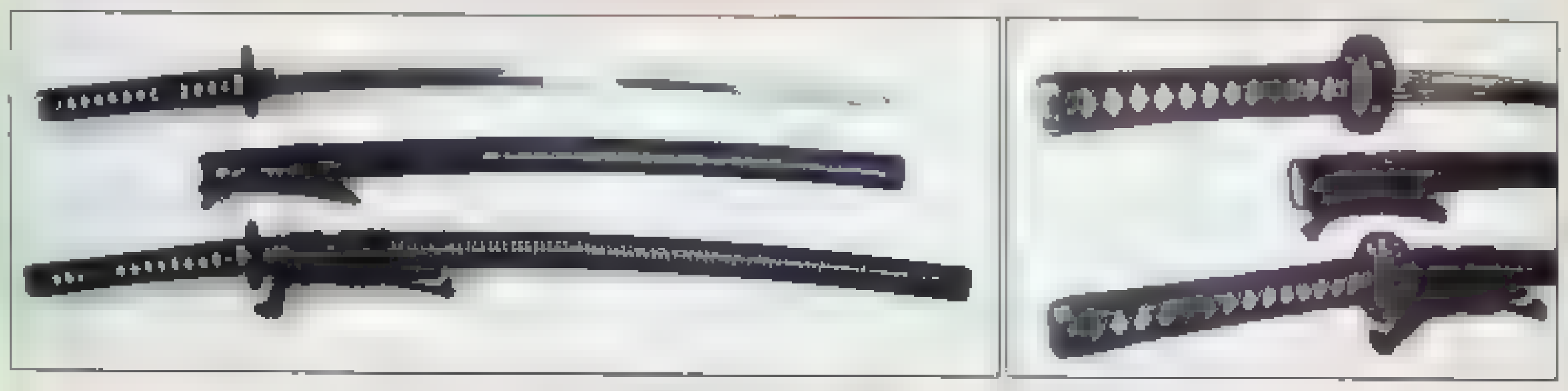
猎人服装 SHOW

Capcom的MMO大作《怪物猎人》不但拥有精美的画面，还可以让玩家体验原始时代中弱肉强食的残酷，具有十分鲜明的特征。而对于一个成功的MMO游戏来说，精美的服装和美观实用的武器也是游戏的一大卖点。因此，在《怪物猎人》中有数百件的武器装备可供玩家锻炼、改造。由于游戏中的装备品一共分成了4种类型，而且每一件装备品的功能和造型都有非常大的差异，所以玩家“爱美”的虚荣心就从此开始萌发了。在日本很多关于怪物猎人的网站中，都有一些角色造型的征集活动，只要把自己感到“自豪”的造型截图，然后通过Email方式把玩家的靓照给该网站的站长就可以参加活动，在这里放出几个巨“酷”造型的玩家“写真”，供各位参考一下。最后告诉大家，这些装备大多都是在Online模式中才能得到哦！（MH饭：找死！怎么不早说？）【猫太 提供】

名刀三池典太重现江湖

还记得《鬼武者2》主角柳生十兵卫开场时的初始武器“三池典太”吗？这把武士刀并不是Capcom的制作人员们凭空杜撰出来的，而是确有实物！相传此刀为柳生家族代代袭传的圣物，虽不及虎澈、村正和一文字等名刀那样犀利无比，但却是柳生一族的象征，其重要意义不言而喻！然而随着连年的动乱，这把传说中的宝刀最终伴同柳生一族默默地消逝了。

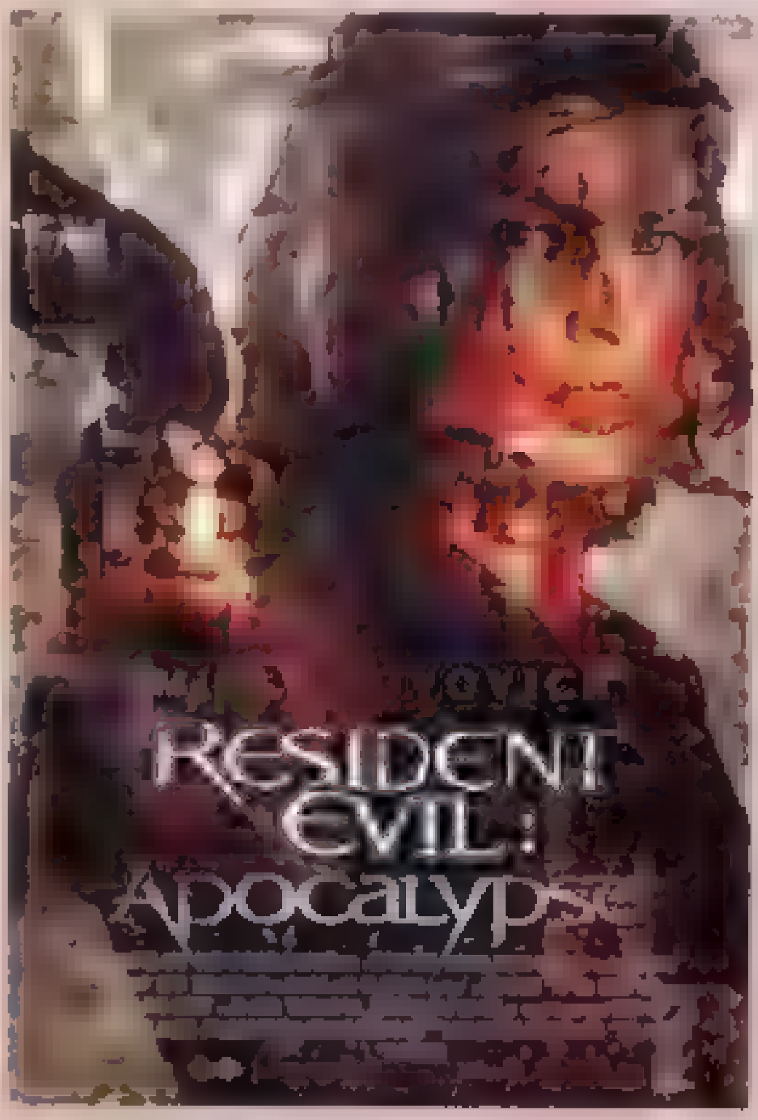
某日本知名刀剑收藏网站最近有消息传出：三池典太的高仿品日前已经面市，此刀的制作工艺堪称一流水准，完美地体现了三池典太威凛的气势，只是在售价方面未免有些骇人——折合人民币约六万元左右……价格公不公道就见仁见智了。【D·S 提供】



▲这么一把刀可以换一辆家用型的小轿车，多少有些不可思议！

《生化危机2》电影，我等不及了！

大家看过SOUL上期对《生化危机》电影第二部的介绍没？是不是和SOUL一样期待呢？呵呵，如果实在等不及了，就和SOUL一起去电影的官方网站参与投票选择海报的活动吧！



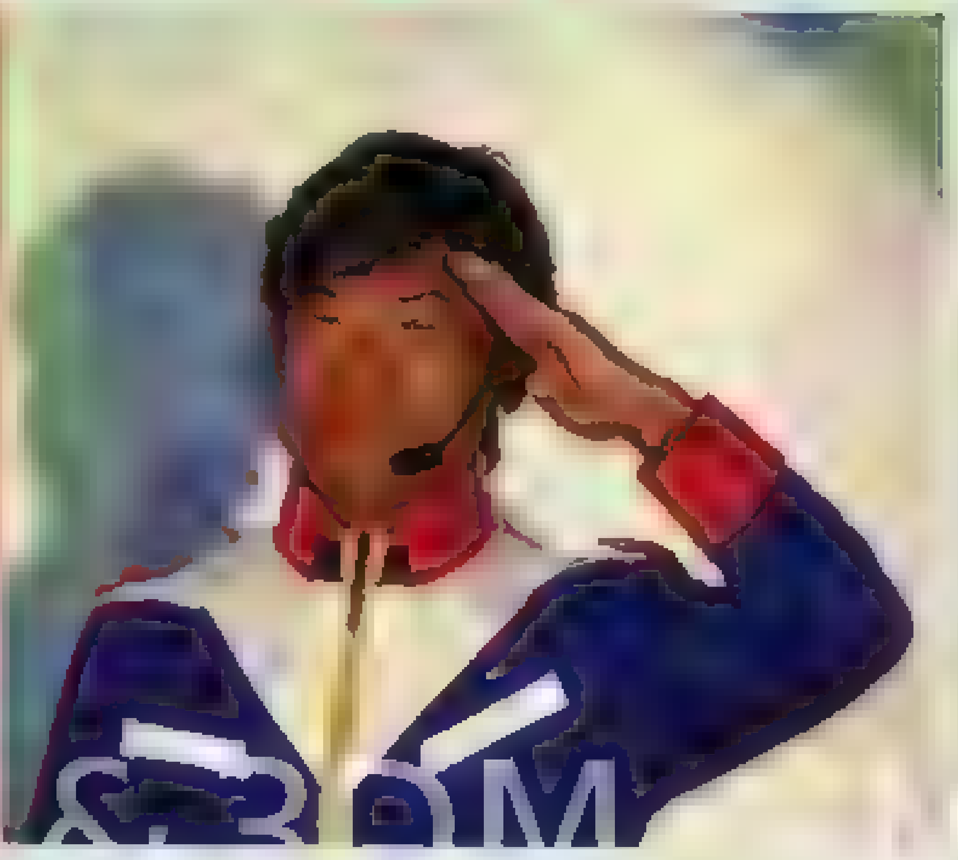
▲这张海报其实是第二张，想知道SOUL选的是什么样的吗？快去官网看一下吧！

这集《生化危机》和上一集一样，会由索尼向公众征集宣传海报创作，任何有兴趣为电影制作海报的人都可以参加这个活动，作品的征集活动已经于7月底停止了，现在索尼方面从参赛作品中选出了5张，而我们则可以从这5张作品投票选择一张自己喜欢的，索尼会根据最后投票的结果来确定将采用哪一张海报为官方宣传海报！方法是进入电影的官方网站（http://www.re2.com/，网站域名还真有够简单的），选择“POSTER CONTEST”一项就可以了。SOUL选的是里面的第一张，因为觉得这一张最有“生化”游戏的感觉哦，那么你呢？【SOUL 提供】

古谷彻线上大作战！

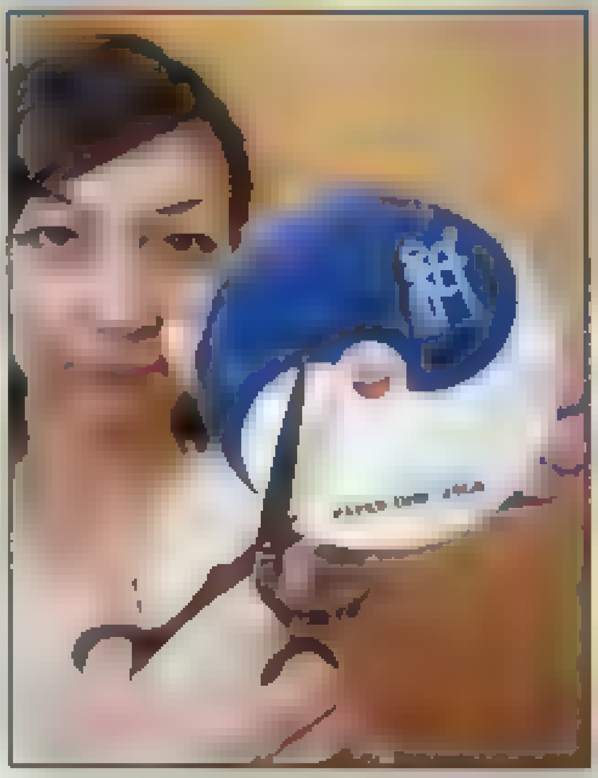
国内有的玩家也许玩过一个高达的网上游戏，就是选择一个机体然后培养，还能参加网上战斗。现在Bandai将于9月1日正式发售一个叫《高达网上作战》的在线游戏。为了给这个游戏造势，按惯例Bandai请来了为阿姆罗配音的古谷彻为这个游戏做宣传。这次宣传古谷彻大叔再次牺牲了“色相”，为阿姆罗“献声”。不过这次“牺牲”得更彻底更有“性格”，身着0079年阿姆罗服装的他完全体现出了他对这个人物的热爱。由于宣传日第二天是古谷彻的生日，所以当天还给他意外地举行了一个生日会，Bandai还送给了他高达手办作为生日礼物。【邪魔天使 提供】

▲漂亮的主持人稻叶千晶小妞，是个超级高达迷哦。



▲古谷彻身着阿姆罗的服装出场，引来一片FANS的尖叫。

胜负师，你好！我有两个问题想请教一下，希望你能抽出点时间回答我的问题。①听说SONY研究出了一种叫"纸光盘"的东东，这个传言是真是假？②《MGS3》到底几时发售啊？我都快等疯了。我就问这两个问题，请一定回答啊！如果不回答，我估计会去伊拉克。【HAPPY】



"如果不回答我怎样怎样"的威胁信小卖部倒是经常收到，不过听到"去伊拉克"倒是头一回。本来威胁小卖部店长是不允许"滴"，不过念在你还有些创意，就回答你的问题吧！①"纸光盘"是索尼推出的一种全新的存储技术，由于采用了蓝光技术，一张光盘的容量可达25GB，而且因为使用了纸质耗材，所以有成本低、重量轻、易销毁的特点，用作商业用途其安全保密性也比较高。这种技术尚未进行推广，所以是否会用于游戏业还不得而知，不过PS3会使用蓝光技术，所以"纸光盘"的用途应该会相当广泛。②《MGS3》的宣传影像相信你也看过了，游戏完成度还是比较高的。这期Gamehalo中还收录了完整的开场动画，又可以先睹为快了。据最新消息，《MGS3》的发售日将定于今年10月，应该是比较出乎意料的。（本期新闻中有详细报道）再过两个多月就能玩到《MGS3》了，真的让人兴奋啊！

胜负师，我最近迷上了《零 红蝶》，两周之内爆机8遍，可以说已经基本领略了游戏的各个方面，但还是有几处疑问，望得到解答。①强化lens"连"我完全没用就轻松打穿Nightmare。在Misson模式中，我体验了"连"，但并没有那种"强"的感觉，想请教一下连的用法。②在最终刻茧通过虚之廊下时，在另一边出现的人影是黑泽八重吗？如果是，好像跟整个剧情冲突。要是纱重的话，那她又为什么一直在说"对不起"？感谢众小编辛苦的工作，祝UCG越办越好！【marco】

①"连"的作用在于可以连续攻击4次，但是如果使用普通的胶卷，那是无法体会其强大的。请配合强力的胶卷再试试，你一定会有不同的感觉。②关于这一段剧情，我特别询问了有编辑部"红蝶达人"之称的卡少（卡伦少爷），他的回答是……无法解释。（倒！）因为这是剧情所设置的悬念，玩家可以根据自己的理解进行猜测，除非《零 红蝶》推出官方解惑书，不然恐怕是不会有定论的。

心中最敬重的胜负师大哥，小弟向你请教几关于《仙乐传说》的问题：①各人的秘奥义是怎么使用的？②游戏中的道具复制的秘技具体是怎么样的？③关于魔武器，说由杀人数计算攻击力，是否一定要将魔武器装备在身上？望大哥你百忙中抽空回答一下。谢谢。【tianyu chen】

①首先，不是每个人都有秘奥义的，会秘奥义的只有3人，那就是主角罗伊德（ロイド）、神子柯莉特（コレット）以及魔法师吉尼亚斯（ジーニアス）。主角的秘奥义"天翔苍破斩"出招条件是：到得到称号"时空剑士"后，然后装备上冰大双剑マテリアルブレード（以上两个条件的情节是固定情节，一定不会错过），在战斗中HP15%以下时ABX三个键同时按；女主角柯莉特的秘奥义"神圣审判（ホーリージャッジメント）"使出的条件是：首先ジャッジメント和ホーリーソング这两招的使用次数分别在50次以上，然后在战斗中使用ホーリーソング，一定几率发动；吉尼亚斯的秘奥义"愤怒的审判（インディグネイト・ジャッジメント）"的出招条件是：首先インディグネイション这招的使用次数要在50以上，然后在战斗中处于OVERLIMIT状态（就是冒黑气的状态）时发动インディグネイション就会使出秘奥义"愤怒的审判"了。②道具增值BUG的主角当然是系列中大家熟悉的能变换道具的魔法瓶ルーンボトル，步骤是：1.至少需要2个魔法瓶，将需要增值的道具调整到使用魔法瓶时出现的道具栏的最后一个，数量必须是1。如果有多余的道具将它卖掉或扔掉都可以，只要你不心疼；2.使用魔法瓶，这时我们会发现光标还停留在原有道具的位置，但由于道具已经被使用，所以光标会停留在空白位置上；3.在这种状态下再次使用魔法瓶，此时我们会发现刚才我们变换的道具数量变成了"63"，不过实际数量是256。③魔武器的攻击力是靠杀人数决定，但不必装备它。要注意的是，在赌之神殿触发隐藏BOSS的情节后，魔武器才会发挥效果，此时魔武器的攻击力就是之前角色的杀人数，但是在这个情节发生后，魔武器的攻击力就定下来了，所以以后无论杀多少人都不会再加攻击力了。

胜哥你好，恭维的话就不多说了，小弟有几个问题想请教胜哥。①现在最好玩的EyeToy游戏是什么？近期会出什么好的游戏？②《异度传说》是1代好还是2代好？（各个方面，比如系统、音乐、画面、剧情、声优……）本人是"异装饭"，很早就起玩《异度传说》了，但手头的钱只购买一张啊！③《莎木》听说要推出一个PC的网络版，是真是假啊？【河北玩友 yemo3667】

①自从自由谈上刊登了相关的文章，对EyeToy感兴趣的玩家似乎多了不少。据一些朋友的反应，以及自己的亲身体验，现在最好玩的EyeToy游戏还是随周边首发的《EyeToy：Play》，12款迷你游戏将EyeToy的功能和趣味性全面地展现了出来。至于近期比较值得关注的EyeToy游戏应该就是《EyeToy：世嘉全明星》，从现有的资料来看应该会是一款十分有趣的作品，只是发售日尚未确定。②胜负师和小邪一样，是两作都玩了的，和他的意见也基本一致，觉得2代从画面、战斗系统以及耐玩度方面要胜出一筹，其他方面因为是具有传承性质的两款作品，区别并不是很大。如果你是绝对的"剧情派"，那还是建议你从1代玩起，异度的世界观本就晦涩难懂，只玩2代的话不利于理解。当然，如果经济状况不允许，那2代应该会是更好的选择。③详情请见本期"游戏情报站"。

大家来找碴

胜负师你好！在看过9A《问题小卖部》用软件识别原柄的方法后，我有不同看法！软件识别并不可靠！前些时间，我接触过一种高仿柄（H型，M型），用软件识别根本行不通，且从手感、外观、内部做工已经足以乱真了，只有消磁线圈处有一处不明显区别，如果不是朋友告知几乎无法识别！为谋取暴利，造假者的水准正在不断提升，这也是让人最为恼火的地方。（怒！）劝告各位玩家在购买原柄时，还需慎重再慎重！【曼奴艾尔】

吉林孙野读者的用软件识别PS2原柄的方法，我在上期就曾指出其可靠程度需要进一步鉴别，事实证明这种方法并不适用于当前市面上所有的高仿柄，而且其准确性也会随时间经过而越来越低。之所以刊登孙野的来信，除了是为大家提供一种识别原柄的参考方法之外，更重要的是鼓励孙读者这种将自己的经验与心得与大家无私分享，造福他人的品质，这可以说是相当难能可贵的，也值得在玩家当中推广。这里也要感谢曼奴艾尔和其他那些关注游戏立方、关注小卖部的玩家，正因为你们的存在，小卖部才会生意兴隆，谢谢了！

最近朋友常来家做客，一台电脑+一台PS2根本不够用。要是有四人对战的游戏玩就可以减轻负担了，请问胜哥有什么好介绍的？谢谢！【广东FREELING】

FREELING应该是位热情的玩家，这不免让我想起没当编辑之前常去一位朋友家中众乐乐的场面。说到众乐乐的游戏，其实还是有不少的，当然，首先得要准备一个多重对战连接器（手柄分插器）以及四个手柄。具体的游戏方面，如"《WE》系列"等运动游戏一般都支持多人合作或对战，（《WE》还支持最多8人对战）其他像《扣杀球场》、《网球王子》、《大众高尔夫》等也都不错，最近推出的《山地自行车》、《捉猴 宝华竞技场》（中文版已推出）、《GGXX ISUKA》、《史瑞克2》等都是十分热闹的多人对战游戏，还有一些不太知名的实际游戏这里就不多介绍了。希望你和你的朋友们能玩得开心。

问题请发至 电子邮件：gam[illegible] 平信地址：兰州市[illegible] 邮编：730000

邪魔院

让你体会语言的魅力！

Hi，everyone，ウェル　カム　トウ　マイ　ワールド。アイ　エム　ジャマテンシ。（嗨，欢迎来到我的世界，我是邪魔天使。）噢……受不了了，用假名的发音来说英文真是受罪，我已经听到某修罗"磨刀霍霍向翅膀"了。（汗）

新的一期"邪魔院"又跟大家见面了。上期的开场白没用日语，居然有读者大呼不过瘾，说每期最爱那段，没看到极为不爽，真是狂汗啊……（--b）这也许就是所谓的众口难调吧。

终于在当地看了《蜘蛛人2》的首映，果然强啊！可以说整部片子都处于高潮状态，而且一气呵成，丝毫没有冷场的情形。やっぱスパイダーマン最高（さいこう）ですね。かっちょいい！ははっ。（果然还是蜘蛛侠最高啊！太帅了！我也想成为一名英雄！哈哈。^_^）

经典台词

—思（おも）えば、私達（わたしたち）人類（じんるい）は燭光（しょっこう）に誘（さそ）われ舞（ま）い寄（よ）る羽虫（はむし）のようなものなのかもしれません。その先（さき）に待（ま）っている結末（けつまつ）も知（し）らずに。

omoeba watashi tachi jinrui wa syokkou ni sasoware maiyoru hamushi no youna mono nano kamoshiremasen.sono saki ni matteiru ketsumatsu mo shirazu ni.

——想起来，我们人类就像是被烛光所吸引的飞蛾，不知道前面等待我们的是什么。

很有哲学性的一句话哦。整个游戏中只有卯月仁是最具古典风格的人了，他的话总带有一种古典的哲理在里面。在满是金属、未来、科幻风格的游戏中，出现这么一位古典帅哥定能吸引玩家们的眼睛吧。（笑）

——俺（おれ）は許（ゆる）されたい。

——ore ha yurusaretai.

——我想被原谅。

《再临之子》中给小邪我印象最深刻的台词就是这一句了。克劳德希望得到原谅，是谁的原谅？艾丽丝的？还是蒂法的？DVD不是说夏天发售么，现在夏天都要完了怎么还不出啊！（T_T）

游戏实用单词

在玩游戏的时候大家是不是对一些选项而感到迷惑呢？没关系，在此小邪就开设一个小板块来解决大家的问题。

はい（是）、いいえ（不是）

虽然可能大家觉得这已经是眼睛都看得起茧的东西，但作为"元老"，我们不得不提，想当初就是这两个单词让无数玩家恨得咬牙切齿。（^_^b）

ひだり（左）、みぎ（右）

现在还好了，一般都写成汉字，以前都是假名的时候这俩玩意儿还真让人头疼。不过世上没有绝对的事，你看《FF Ⅰ·Ⅱ》号称可以选汉字，但在解谜中这两个单词还是给的假名，可要注意哦。

うえ（上）、した（下）

写到这两个单词的时候正在考虑是否把"**まえ**（前）"、"**うしろ**（后）"加进去……反正大家都差不多。

オプション（Option）、**コンフィグ**（Config）

虽然就英文而言这两个单词还是有一定区别，但游戏中区别就没那么明显了，无疑是调节什么对话速度、调底色、调整是否开关震动之类的设置。

日本文化一角

扇子（せんし）

日语中"扇子"指的是折扇，而不是团扇。团扇是由中国传到日本去的，但折扇则是由日本人发明的。除了扇风解暑以外，在表演跳舞（日本舞蹈）和落语（相当于中国的相声）时，扇子还是不可缺少的小道具。另外，由于折扇的外形向外张开，有繁荣的象征，所以在祝贺什么的时候经常作为纪念品而送人。

風呂（ふろ）

我们可以经常在电视或游戏动漫中看到"**風呂場（ふろば）**"三个字，其实这就是我们熟悉的澡塘。而"**風呂**"就是洗澡了。日本人是非常爱干净的，洗澡是他们每天必不可少的一件事情。以前日本人家里都有一个大木桶，这就是用来洗澡的，而且全家人洗都是洗一桶水，中途是不会换水的，不过现在就另当别论了……由于这个习惯，所以日本的沐浴露种类繁多，并且销量都很高哦。

のれん

在看日剧的时候，大家有没有注意到带有古老日式风格的商店或餐馆前都挂有一块短布，以蓝黑两色为主，就像中国古代商店门前的幌子一样，这就是**のれん**。其实这东西以前是寺院拿来防寒用的，到江户时代就运用到商业上来了，上面印的是自家商店的名号。在开业时就说"**のれんを出（だ）す**"，而在开分店时就说"**のれんを分（わ）ける**"。虽说现在日本都是高楼大厦，但在一些寿司等日式餐馆还能看到**のれん**这道具有日本特色的风景线呢。

日语Q&A

Q：日语最多的外来语不是英语么？为什么邪GG说是中文？

A：其实这是就书写文字而言的。日语的文字都是来自汉字或汉字的偏旁，可以说汉语是日语引进的第一个外来语，而之后日文的书写都是靠这个"外来语"，从这个意义上讲，汉语是日语最多的外来语也不为过啊。

Q：请问"まさか"都有哪些意思啊？

A：最常用的肯定是"难道"、"怎么可那能"这两个，在翻译句子的时候要从上下文来具体翻译。比如：A：**敵（てき）部隊（ぶたい）接近中（せっきんちゅう）！** B：**まさか！** 这里就应该是"怎么可能的意思"。而"**まさか一人（ひとり）で行（い）くしかないのか。**"这里的"**まさか**"就是"难道"的意思，整句翻译过来就是"难道只有我一个人去了吗？"

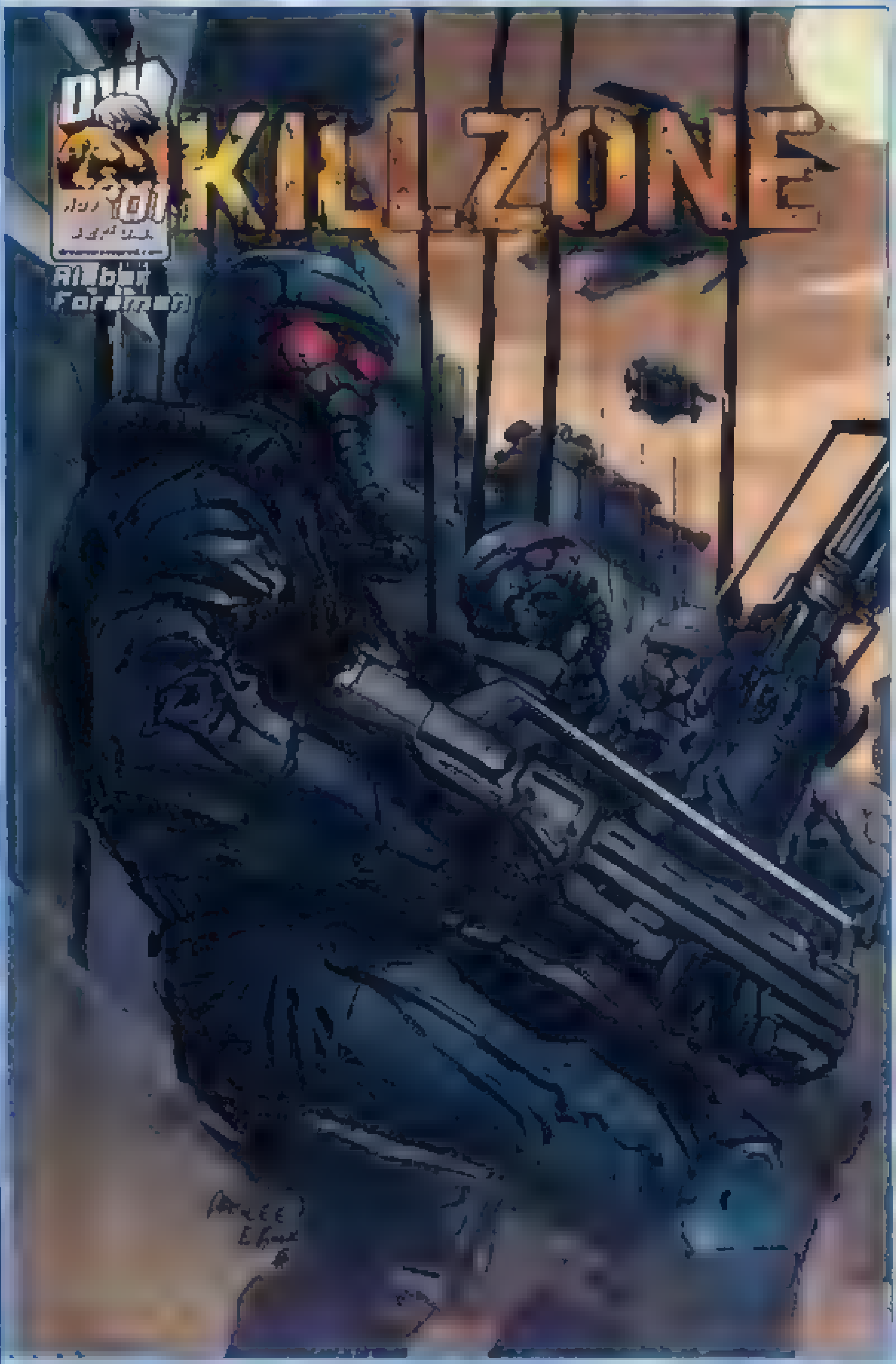
SOUL的秘密花园

这里是SOUL的唯图主义世界

本期关键词：洛克人

一起来分享SOUL的秘密画卷

SOUL最近最喜欢的游戏莫过于《洛克人X突击任务》（以下简称《突击任务》）了，所以呢，也费尽心思为大家多收集了几张有关洛克人游戏的图，希望大家喜欢，也希望大家都能和SOUL一起享受到《突击任务》的乐趣。

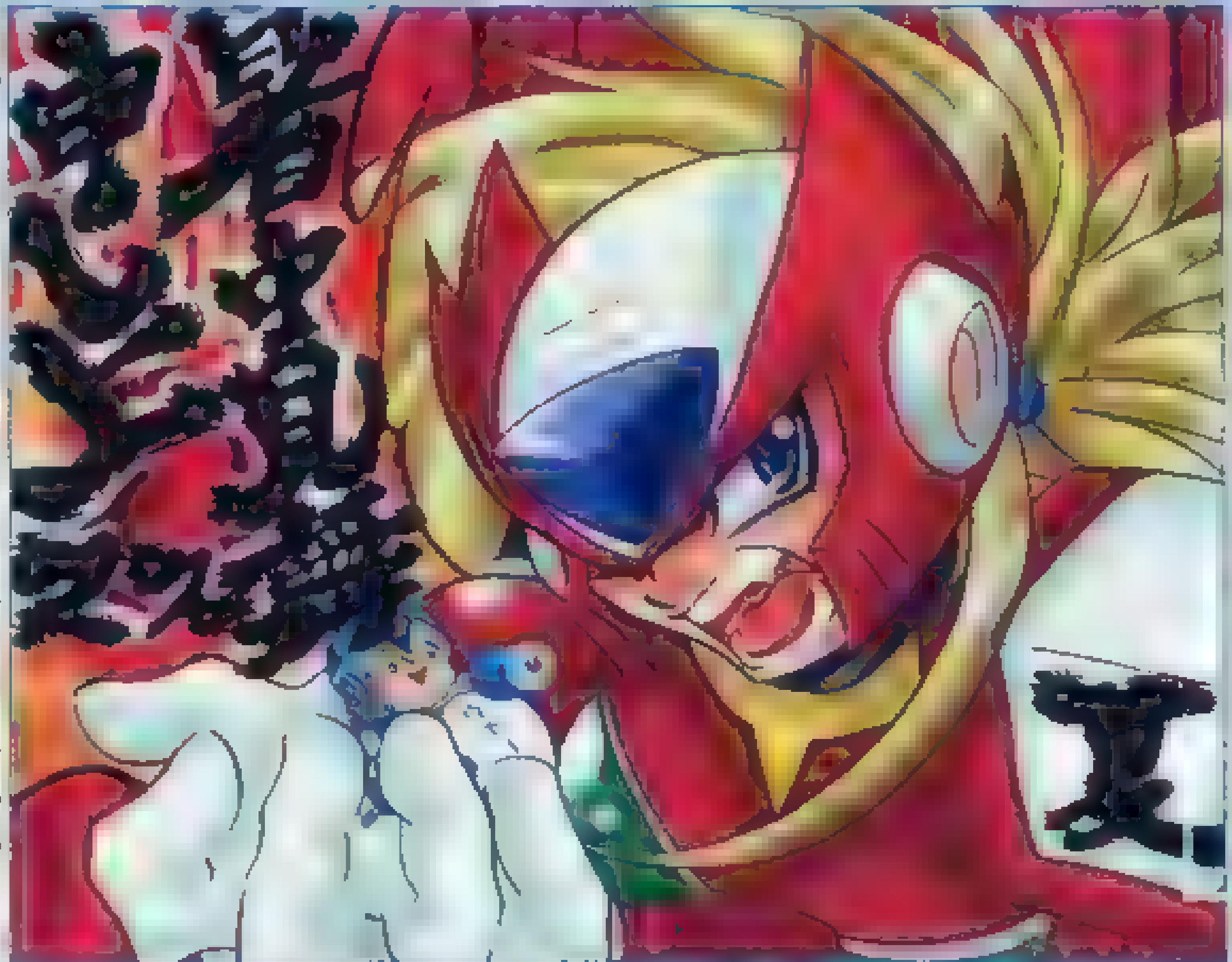


《天诛 红》的原声CD封面，相当有味道的画，画中的人物是本作的新角色凛，游戏封面也是她。

《杀戮地带》漫画封面，漫画第一集将于11月在美国出版，估计是和游戏同时推出吧，这样的话，《杀戮地带》可就得和11月9日的《光环2》正面交锋了……也因此最近有传闻《杀戮地带》将延期到2005年。

《仙乐传说》两位主角的插画。不愧是藤岛康介，他设计的人物就是有那么一种非常正统、非常有朝气的感觉。PS2版9月22日推出，大家不会错过吧？

这个……有红色围巾的X？2D的？哈哈，这其实是一幅非常有趣的电脑合成同人图。想想看，如果《突击任务》也是一款2D动作游戏的话，那会是什么样子？



同人画，来自日本洛克人题材的个人主页。ZERO的人气真不是盖的，在最新作《突击任务》中同样如此，虽然本作主角众多，但他仍是绝对的主力，尤其是他得到超酷的隐藏装甲之后。

两张比较古董的游戏封面，这是“《洛克人X》系列”的第二作及第三作。（《洛克人X》前三作的分售日是1993年～1995年的12月）现在有新作推出，再回过头来看一下老作品的封面真的蛮有意思的。再比较一下不同时代的X，是不是越来越帅了？封面右上角是SFC机种的标志

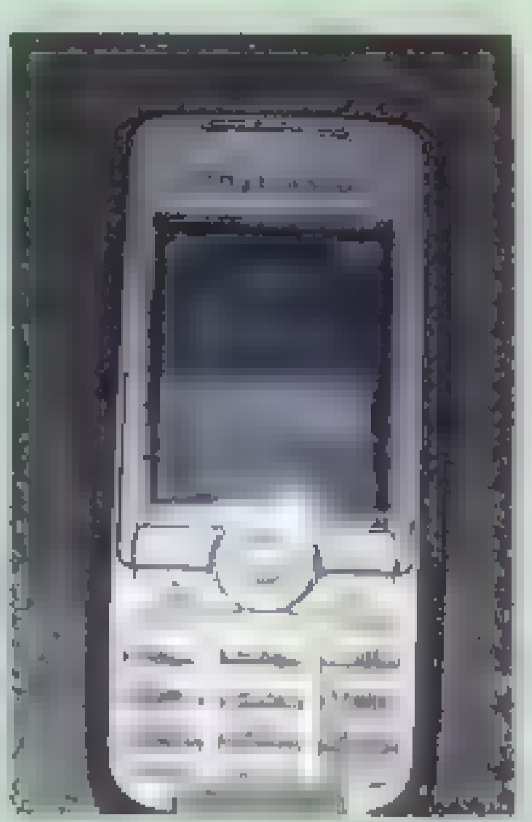
这是SFC机种的美版《洛克人7》的封面。表面上封面感觉还是很日式的，但注意看洛克人的胸口……是不是特别强壮的感觉（- -!）。还有洛克人腰带上有“MM”（MegaMan）两个字母……

www.plumbook.cn

MOBILE Zone

游戏之方 移动通信游戏区

索尼爱立信 K700C 相关问答



Q：K700C 目前最高的软件版本是多少？

A：是 R2J015。这个版本对假死机现象进行了一些改良，但仍然没有完全杜绝。另外短信息发送的停滞现象得到了改善，

Q：我的 K700C 无法从网上下载图片和铃声，请问如何解决？

A：需要开通 GPRS 服务才可以从网上下载图片和铃声。如果你的 SIM 卡默认包含 GPRS 帐户信息，开通后 K700C 会自动识别，不需要手动配置。

Q：我从 PC 上下载了一些 MP3 格式的音乐，请问 K700C 为什么不能播放？

A：根据网上得到的资料，K700C 似乎不能播放位速较高的 MP3 文件，你可以试着将 MP3 的位速调整到 128KBps，这样 K700C 一定可以播放（有读者反映高于 196KBps 的 MP3 文件通常无法播放）。另外某些软件生成的MP3是无法在K700C上面播放的，比如豪杰超级音频解霸（最新版本的不清楚），它生成的 MP3 文件似乎加了保护，只有该软件自己可以播放。

Q：请问拍摄时如何取消快门音？

A：这个好像是不能取消的。

Q：K700C内置的收音机可以收听什么样的电台？有记忆功能吗？

A：可以收听几乎所有的调频（FM）电台，有记忆功能，可以保存多个电台频率和电台名。

Q：我比较关心机器的电池和屏幕显示效果，请问K700C这两项指标都很好吗？

A：K700C 的耗电量不低于 T618/T628 系列，但是电池反而少了 70mAh，是 700mAh的，待机时间不是很长，如果经常使用恐怕得配双电。至于屏幕显示效果，可以说很细腻清晰，分辨率和色彩也不错，在 65536 色显示屏里算是佼佼者。

UCG MOBILE

UCG互动短信俱乐部

Q版小编形象在本期已经全部转换完毕！下载你喜欢的小编形象和其他精彩的手机图片，把自己的手机中“打扮”得更加有特色。下载方法：**发送各图片代码到 3355（每张资费 2 元）。**

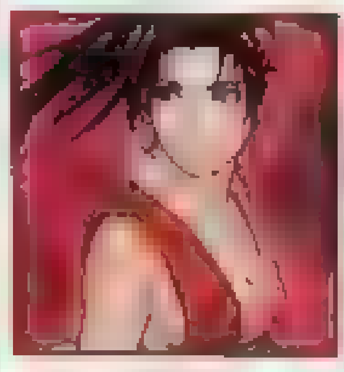
读者人气系列

《洛克人 X 突击任务》 发送 520037 到 3355

《最终幻想 1+2》 发送 520039 到 3355

《纸片马里奥 RPG》 发送 520040 到 3355

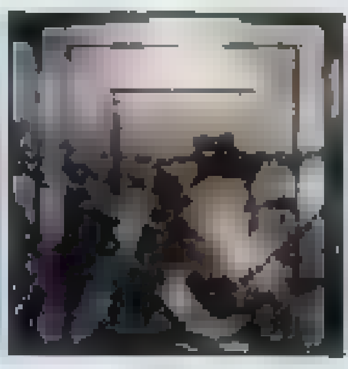
[redacted] 发送 520035 到 3355



《KOF》 发送 520031 到 3355

《最终幻想XII》 [redacted]

《最终幻想XII》 发送 520024 到 3355



《寂静岭 4》 发送 520029 到 3355

《永恒玛娜》 发送 520001 到 3355

《最终幻想 X》 发送 520011 到 3355

[redacted] 发送 520020 到 3355

《最终幻想XII》 发送 520012 到 3355

《生化危机 0》 发送 520013 到 3355

《生化危机 4》 发送 520014 到 3355

[redacted] 发送 520015 到 3355

《塞尔达传说》 发送 520010 到 3355

《炸弹人》 发送 520002 到 3355

《街头霸王》 发送 520003 到 3355

热门图片 由您决定

发送 DC＋您推荐的游戏图片名称到 3355770，选出后新热门图片

彩图下载Ver.7

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo 有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选的大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS、（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拨打 1860 开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到 3355 后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！

再一次向大家致歉！本期由于制作周期的关系，没能更新铃声，如果要下载铃声的读者请到我们的网站WWW.UCG.COM.CN或上期杂志查看，下期将会继续为大家献上最新铃声。

每月大奖的时间又来啦！7月份的大奖究竟花落谁家呢？现在就为大家揭晓，中奖者就是

来自浙江的许挺

手机号码是 137****3275

恭喜！

7 月份的大奖是 CD 随身听。奖品将于一个月内寄出，同时请大家更踊跃参与UCG MOBILE的各个栏目。（定制短信新闻的方法：发送RB到 3355700）下期的奖品依然是“随身享受最高音质的 CD 随身听”。

◆UCG MOBILE暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

空中网

www.plumbook.cn

绘梦人

带你进入游戏画师创造的梦幻世界中

西村绢

在SNK的森气楼、白井影二等画师广为玩家所熟知时，人们对于Capcom旗下的画师似乎并不是特别了解。或许直到安田朗1999年担任了《Turn A Gundam》的人设以后，人们才意识到：原来Capcom的画师实力也是这么强的！那是自然的！毕竟Capcom所开发的游戏类型比SNK要多太多了，其画师自然也必须拥有一定的水准才行！

而我们今天要介绍的画师则恰好是在SNK与Capcom合作之际才开始逐渐走到前台来，并为众多FANS追捧的一位实力派作者。这就是现在Capcom的首席女画师——西村绢。

▲西村绢的自画像

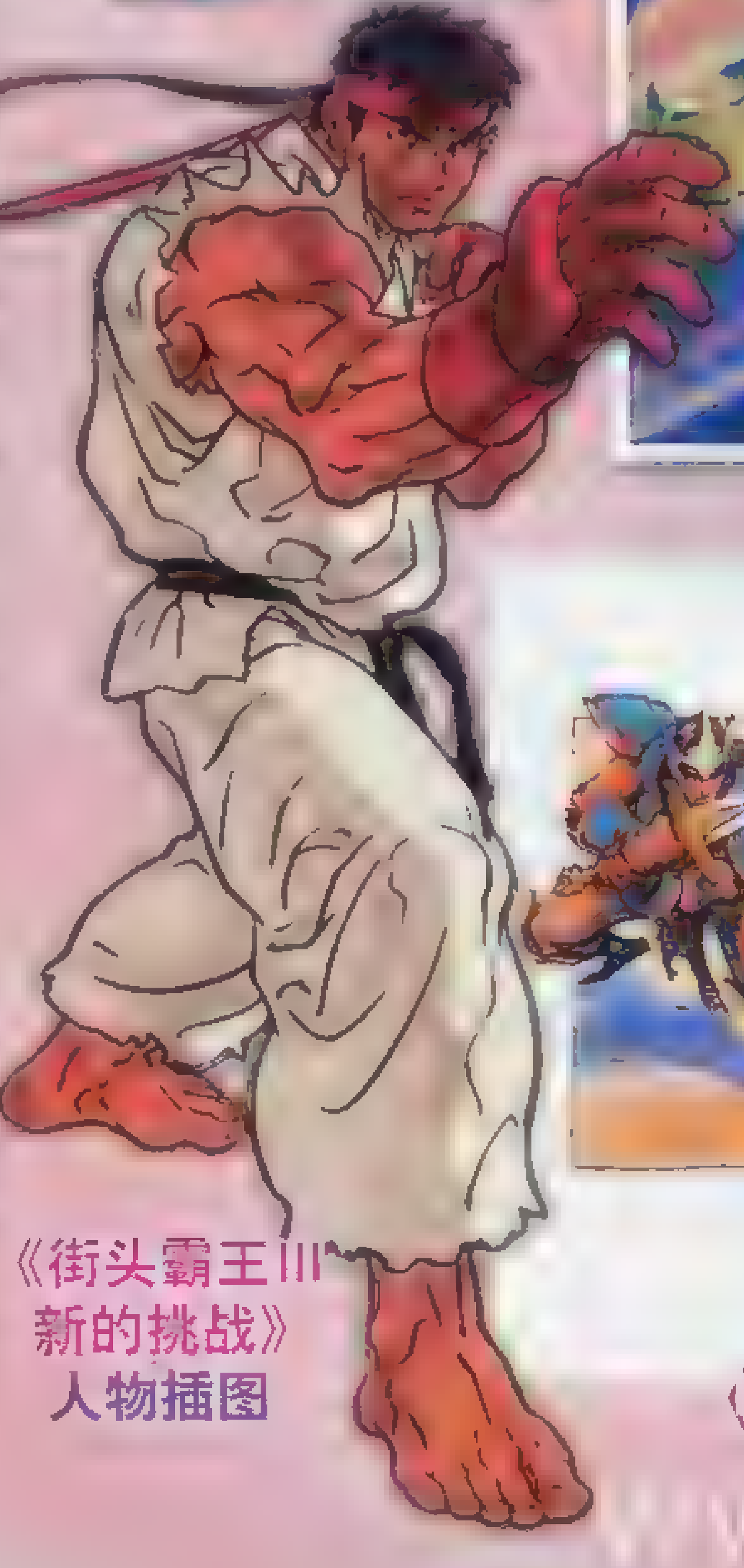
春丽原画

《龙与地下城 暗黑秘影》盗贼&女妖精原画

《街头霸王II》宣传海报

说到西村绢就不得不再次提到上一期“绘梦人”介绍的安田朗先生。在1991年之前，西村绢作为一名普通的漫画爱好者，一直致力于培养自己的画技，希望自己将来能够成为一名出色的动画师或者插画师。然而，她在弟弟买的《GAMEST》杂志上看到了安田先生所绘制的Capcom街机游戏海报以及插画，脑中立刻产生了“没想到游戏界也有这么好的画师啊”这样的想法。当时正值游戏的黄金时代，于是西村绢就把自己的一些代表作品送往了Capcom去应聘画师。虽然经过了严格的审核和考察，但是西村绢凭着自己的实力还是比较轻松地获得了这份工作。

安田朗在西村绢心目中的位置是非常高的，可以说是西村绢最崇拜的设计师。从她的作品上可以看出来，在早期和中期的作品中，明显带有模仿自安田朗的画风。不过安田朗的画风实在多变，单纯的模仿并没有什么出路。最后西村绢还是成功地找到了只属于自己的独特风格，这也让她逐步成长为能够独挡一面的优秀画师。而安田先生对这位后辈也可以说是关爱有加，在去年和富野由悠季合作的《超人机 王者盖纳》中还特地推荐西村绢担任了该动画的人物设定，使得西村绢的名气能够为游戏FANS以外的更多人所知。



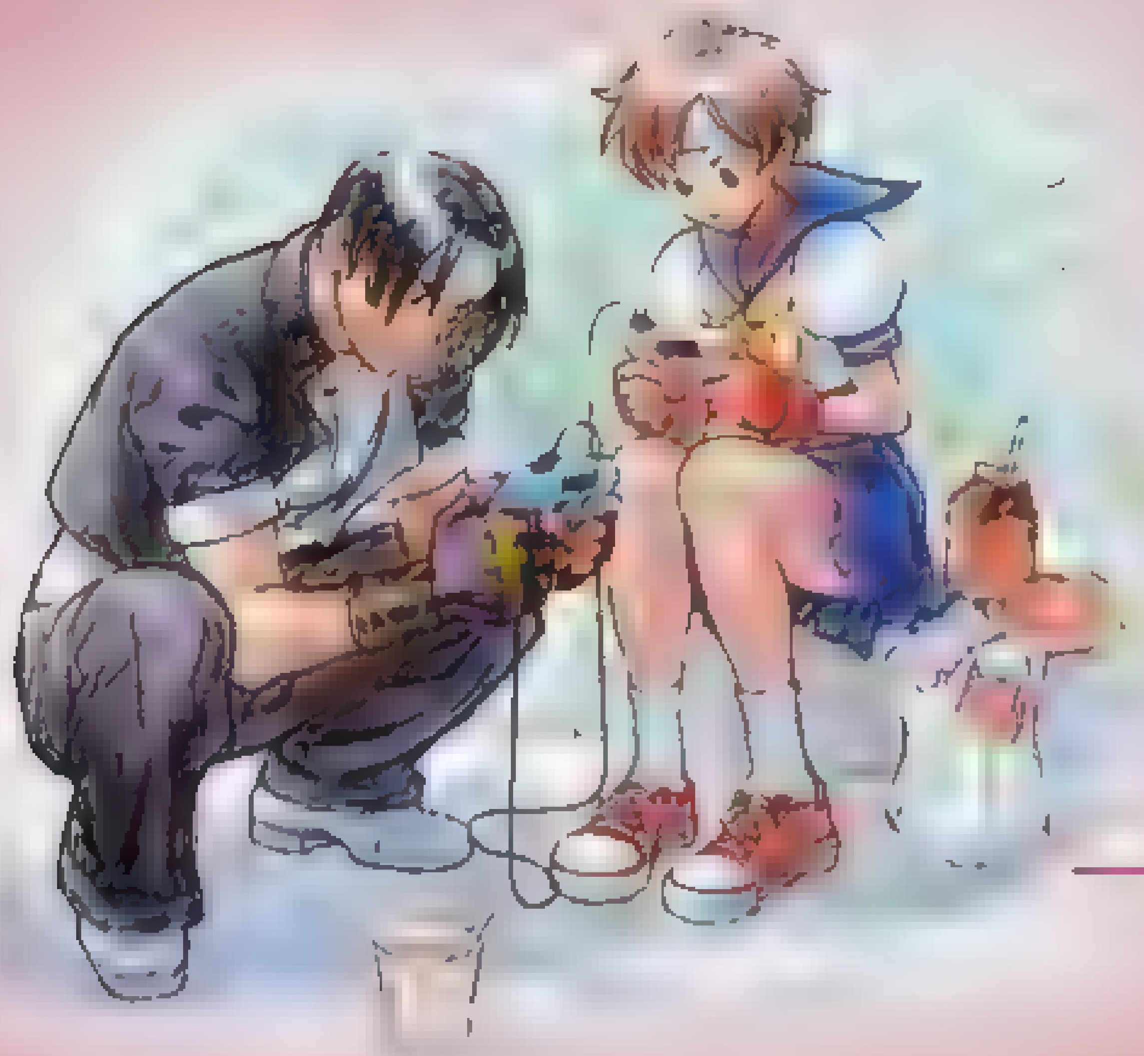
《街头霸王III 新的挑战》人物插图

《龙与地下城 暗黑秘影》插画

西村绢的基本功十分扎实，这使得她在绘制人物的时候能够在完美再现人体的肌肉结构的基础上进行一些漂亮却又十分恰当的变形。或许是因为早年学习漫画技法的缘故吧，西村的画都非常地“平面化”。虽然在立体感上有所不足，但是传统平面画作的华丽构图却在她的画中体现得非常出色。她尤其擅长画那些众多角色集合在一起的大杂烩型作品，她不仅能够充分把握好各个角色之间的位置关系、身材比例等总体布局方面的要素，对于每个角色各自的特色表情、动作也能够完美再现。

西村绢作品的一大特色就是线条简洁。基本上只用一些必要的线条就能够把一个充满动感的、表情丰富的人物表现出来了，不会出现一些冗余的杂线。可惜她上色的水准还未臻化境，经常会把干净的线稿涂成了一个“大花脸”，看上去很“脏”的样子。不过这种上色方法似乎已经成为了她的一大特色了……管它呢，反正只要有人喜欢不就行了吗？

《CAPCOM VS SNK》杂志用图



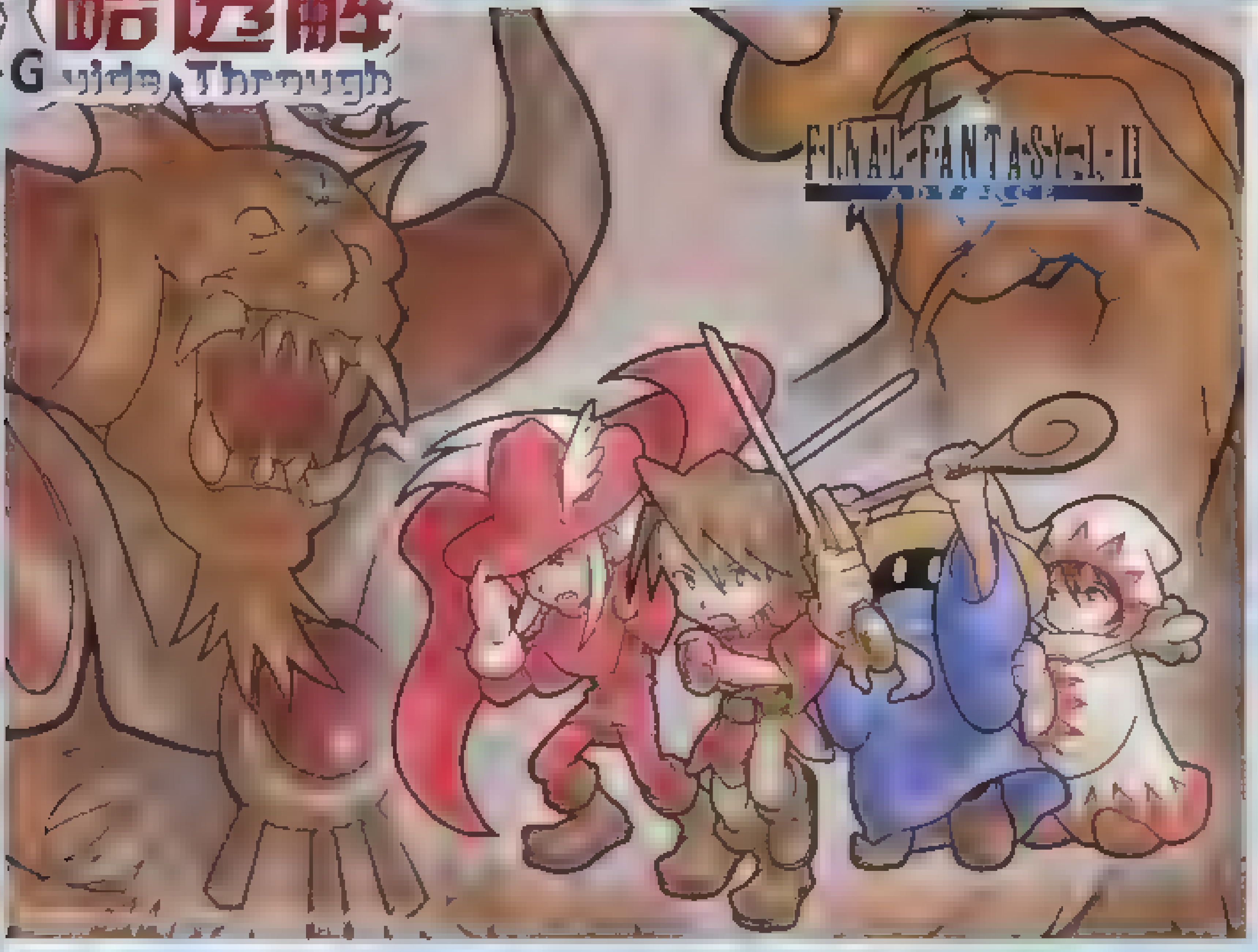
SNK会员俱乐部用插画

《大地之王》杂志用图

游戏展用宣传画（未采用）

官方贺年明信片用图

文 邪魔天使



GBA　ADVANCE　Square Enix　RPG

《最终幻想Ⅰ・Ⅱ》(以下简称《FF Ⅰ・Ⅱ》)，两年内复刻了3次的游戏，让人不禁对SE的高效率佩服有加。这次GBA的复刻版，在PS版的基础上再一次进行了一些调整，让游戏更容易上手，更有趣味性。特别是新加入的“混沌之魂”和“重生之魂”两个模式，更是让系列的老玩家备受感动。好了，闲话少说，就让我们进入曾经美好的回忆中吧。

操作说明

十字键	角色的移动／菜单中光标的移动／买卖道具时，右是个数加1，左是个数减1，上是个数加10，右是个数减10
A	决定／调查／对话／乘坐飞空艇等交通工具
B	指令取消／村庄和迷宫中按住B键可以进行跑
START	开启菜单画面
B+SECLECT	按住B键再按SELECT键可以开启地图（《FF Ⅱ》要拿到重要道具“リング”后才能打开地图）
L R	菜单画面进行翻页／战斗中同时按住L+R是逃跑
A+B+START+SELECT	重启游戏

《FF Ⅰ・Ⅱ》的变更点

①汉字选择

在新开始游戏后，游戏会让玩家选择游戏中字幕的表现方式，上面是“汉字（かんじ）”，下面是“平假名（ひらがな）”。这当然是SE为了拓宽玩家年龄层所做的好事，就国内玩家而言，肯定是选择汉字啦。(^_^)

②追加模式

《FF Ⅰ》追加“混沌之魂”模式，隐藏迷宫里的隐藏BOSS为《Ⅲ》～《Ⅵ》的BOSS；《FF Ⅱ》通关后追加“重生之魂”模式，讲述敏昂、约瑟夫、理查德、斯科特在异世界的故事。

③随时记录

取消了记录点记录，改成随时记录，这也充分体现了GBA便携性的优势。

④怪物图鉴强化

怪物图鉴更详细，怪物击倒个数、能力数据、金钱、经验值、打败后得到的道具、弱点、耐性等详细资料都一一列出，让人觉得看怪物图鉴也是一种享受。(－_－b)

⑤音乐鉴赏模式

在同时有《FF Ⅰ》和《FF Ⅱ》通关记录的情况下，在选择游戏的画面里按R键。

《FF Ⅰ》的变更点

①魔法MP制

取消了原有的魔法使用次数的设定。以前魔法最多只能使用9次，用完后不得不回城睡觉回复，这次改成MP制之后，让人放魔法没有什么后顾之忧。

②经验值和敌人

升级所需的经验值减少，敌人的强度下降。

③Lv变更

Lv上限由以前的50增加到了99。

④道具和魔法

道具的价格变为八折，而魔法的价格是以前的一半。商店里有回复HP较多的ハイポーション和回复MP的エーテル卖。

⑤取名

在给角色取名字时按SELECT键是随机给角色取名字，这些名字在以前《FF》中都是出现过的哦，不知道大家是否记得都是谁。(^_^)

系统介绍

职业

这次《FF Ⅰ》中的职业种类还是没变，同样是6个（转职门在同一种类），一开始就在这6个职业中进行选择，并且可以通关触发剧情而进行转职。在本作中，职业能力再次经过了调整，能力的成长率发生了变化。升级时能力成长还是随机，只不过每个职业有每个职业所偏重的方向，玩家可以通过S L大法来凹点。旧有几作中，除赤魔导士外其他几个职业都有一个能力的成长率为100%，但这次取消了这一设定，让人觉得有点不爽。

战士（せんし）→骑士（ナイト）

能够装备的武器和防具是所有角色中最多的，HP、力、体力的成长在所有职业中都是属于顶级的，所以一般都将他排在队伍第一个充当肉盾的角色，不过相对的，魔力和敏捷成长就要稍逊一筹。战士不能使用魔法，转职成骑士后可以使用3级的白魔法，但要注意Lv3的アディア、ヒール这两个白魔法骑士是无法领悟的。另外，刚转职成骑士时MP还是为0，所以要让骑士有更多的MP就要早点转职。本作力成长100%的设定被删去了。

盗贼（シーフ）→忍者（にんじゃ）

能够装备的武器和防具要略少于战士（骑士），HP、力、体力成长不是很高，但MP和敏捷成长高于战士（骑士），所以能形成多连击，如此一来伤害超过战士（骑士）都是有可能的。在后期配备一把好武器，就会很强。盗贼不能使用魔法，转职成忍者后可以使用4级的黑魔法，而且没有不能领悟的Lv4魔法。综合上面所说的，有时可能会觉得盗贼（忍者）比战士（骑士）还好用呢。本作中运成长100%的设定被删去了。

武僧（モンク）→超级武僧（スーパーモンク）

不能装备武器，能装备的防具也少得可怜。成长方面这次的HP成长似乎没战士（骑士）高了，但敏捷成长还是很高，由于武僧（超级武僧）的攻击力与等级息息相关，所以高等级的武僧（超级武僧）的攻击将是队伍中最高的，配合多段攻击，会形成游戏中最高的伤害（突破9999），是秒杀BOSS的不二人选。另外，武僧转职成超级武僧也不能领悟魔法（不过可以通过加MP上限的道具加MP……－_－b）。本作中体力成长100%的设定被删去了。

白魔术士（しろまじゅつし）→白魔导士（しろまどうし）

能使用所有白魔法。在本作中可能是调整得最厉害的职业，本作中白魔术师（白魔导士）的成长高得惊人，MP、知力成长高不说，就连HP成长也属于上级，在正常情况下，队伍中第一个HP、MP都达到999满值的就是白魔术师（白魔导士）。在后期装上一把好武器（比如正宗或アルテマウェポン），再使用武器放黑魔法，就能造成很大的伤害了，不过想必很多玩家还是让她做自己的老本行——回复吧。本作中知力成长100%的设定被删去了。

黑魔术士（くろまじゅつし）→黑魔导士（くろまどうし）

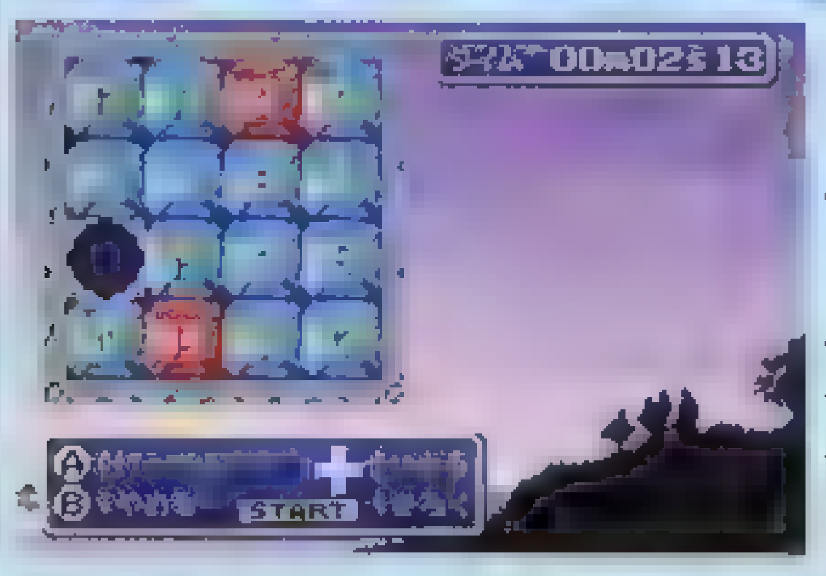
MP和知力的成长是所有职业中最高的（不过也有可能培养出知力比黑魔高的白魔），但HP、体力则是最低的。能使用所有的黑魔法。由于本作中后期会得到使用时产生魔法效果的武器（甚至有最强白魔法ホーリー和最强黑魔法フレアー），所以很多人觉得黑魔术师（黑魔导士）没什么用。但别忘了，使用这些武器的伤害还是由知力决定的，有高知力的黑魔使用这些武器的伤害肯定是最大的，而且还不消耗MP。不过本作中知力成长100%的设定被删去了。

赤魔术士（あかまじゅつし）→赤魔导士（あかまどうし）

一个能力很平均的职业，不过换言之就是很平庸的职业……虽然能装备剑，但物理攻击力不足战士，魔法攻击力不如黑白魔；黑白魔法虽然都能使用，但只能到Lv5，不能使用最强的黑白魔法。不过好在打倒“混沌之魂”的风之隐藏迷宫里的死神鸟后会得到一把赤魔导士的专用武器——ライトブリンガー，这样好歹为这个职业挽回了一些面子。

©1987,1988,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

15Puzzle 迷你游戏



在乘船状态下（注意不是乘坐小舟），按住A键再按23次B键就能进入15Puzzle的迷你游戏。这个迷你游戏完成时间越少，得到的道具也越好，像HP、MP完全回复的エリクサー的就是最好的奖励之一。比起以前只能得钱的设定，这次的修改明显好多了。

主菜单	
アイテム	道具
まほう	魔法
そうび	装备
たいれつ	队列，调整角色排列顺序
コンフィグ	系统配置，可以在里面设置是否按B键跑、表示字为汉字或假名、光标记录、信息速度、菜单底色调整和看怪物图鉴
セーブ	游戏存档

ちから	力。影响物理攻击伤害，战士、武僧的力都很高
すばやさ	敏捷。影响攻击顺序，命中率，回避率，盗贼这个数据很高
ちせい	知力。影响魔法攻击伤害和魔法命中率
たいりょく	体力。影响HP的上升率，体力越高HP成长越高
こううん	幸运。影响战斗时的逃跑成功率以及敌人掉道具的概率
こうげきりょく	攻击力。装备武器后的总攻击力，武僧随着Lv提升攻击力会增加
めいちゅうりつ	命中率。装备武器后的总命中率，也影响攻击回数，越重的武器攻击力越低
ぼうぎょうりょく	防御力。装备防具后的防御力，武僧随着Lv提升防御力会增加
かいひりつ	回避率。表示物理、魔法回避率的数值，装备越重的装备该数据越低

白魔法一览

1	ケアル	我方单体	我方一人HP小回复
1	ディア	敌方全体	给予不死系敌人伤害
1	プロテス	我方单体	增加我方一人的防御力
1	ブリンク	自己	增加自己的回避率
2	ブライナ	我方单体	回复我方一人的暗黑状态
2	サイレス	敌方全体	封印敌全体的魔法
2	バサンダ	我方全体	减少雷魔法1/2的伤害
2	インビジ	我方单体	增加我方一人的回避率
3	ケアルア	我方单体	我方一人HP中回复
3	アディア	敌方全体	给予不死系敌人伤害
3	バファイ	我方全体	减少火魔法1/2的伤害
3	ヒール	我方全体	我方全体HP小回复
4	ポイゾナ	我方单体	回复我方一人的中毒状态
4	フィアー	敌全体	让敌全体产生恐怖的感觉
4	バコルド	我方全体	减少冰魔法1/2的伤害
4	ボキャル	我方单体	回复我方一人的沉默状态
5	ケアルダ	我方单体	我方一人HP大回复
5	レイズ	我方单体	回复我方一人的战斗不能状态
5	ダディア	敌方全体	给予不死系敌人伤害
5	ヒーラ	我方全体	我方全体HP中回复
6	ストナ	我方单体	回复我方一人的石化状态
6	ダテレホ	－	从迷宫中脱出
6	プロテア	我方全体	增加我方全体的防御力
6	インビア	我方全体	增加我方全体的回避率
7	ケアルガ	我方单体	我方一人HP全回复
7	ガディア	敌方全体	给予不死系敌人伤害
7	バマジク	我方全体	防御敌人的即死攻击
7	ラヒーラ	我方全体	我方全体HP大回复
8	アレイズ	我方单体	完全回复我方一人的战斗不能状态
8	ホーリー	敌方全体	给予敌全体神圣之光的伤害
8	バオル	我方单体	减少所有魔法1/2的伤害
8	デスペル	敌方单体	消去敌人所持的魔法防御

黑魔法一览

Lv	名称	效果范围	效果
1	ファイア	敌方单体	给予敌一体火属性伤害
1	スリプル	敌方全体	让敌全体睡眠
1	シェイプ	敌方单体	让敌一体回避率下降
1	サンダー	敌方单体	给予敌一体雷属性伤害
2	ブリザド	敌方单体	给予敌一体冰属性伤害
2	ダクネス	敌方全体	让敌全体处于暗黑状态
2	ストライ	我方单体	增加我方一人的攻击力
2	スロウ	敌方全体	让敌人的攻击回数下降
3	ファイラ	敌方全体	给予敌全体火属性伤害
3	ホールド	敌方单体	让敌一体处于麻痹状态
3	サンダラ	敌方全体	给予敌全体雷属性伤害
3	シェイラ	敌方全体	让敌全体回避率下降
4	スリプラ	敌方单体	让敌一体睡眠
4	ヘイスト	我方单体	让我方一人的攻击回数增加1倍
4	コンフュ	敌方全体	让敌全体处于混乱状态
4	ブリザラ	敌方全体	给予敌全体冰属性伤害
5	ファイガ	敌方全体	给予敌全体火属性伤害
5	クラウダ	敌方全体	用毒和混乱之雾让敌全体即死
5	テレホ		回到迷宫上一层
5	ラスロウ	敌方单体	让敌一体攻击回数下降
6	サンガー	敌方全体	给予敌全体雷属性伤害
6	デス	敌方单体	让敌一体即死
6	クエイク	敌方全体	让敌全体被大地吞没
6	スタン	敌方单体	让敌一体处于麻痹状态
7	ブリザガ	敌方全体	给予敌全体冰属性伤害
7	ブレイク	敌方单体	让敌一体处于石化状态
7	セーバー	自己	自己的攻击力和命中率上升
7	ブライン	敌方单体	让敌一体处于暗黑状态
8	フレアー	敌方全体	给予敌全体光和高热伤害
8	ストップ	敌方全体	停止敌人行动，让其处于麻痹状态
8	デジョン	敌方全体	将敌全体送入异次元
8	キル	敌方单体	让敌一体即死

流程

A－コーネリア城	G－沼の洞窟	N－クレセントレイクの町	T－オンラクの町
B－カオス神殿	H－ドワーフの洞窟	O－グルグ火山	U－滝の里の洞窟
C－マトーヤの洞窟	I－メルモンドの町	P－氷の洞窟	V－キャラバン所在地，获得“妖精の瓶”
D－港町プラボカ	J－アースの洞窟	Q－飞空艇	W－ガイアの町
E－エルフの町	K、L－巨人の洞窟	R－龙の洞窟群	X－ルフェイン人の町
F－西の城	M－贤者の洞窟	S－试练の城	Y－ミラージュの塔

OPENING

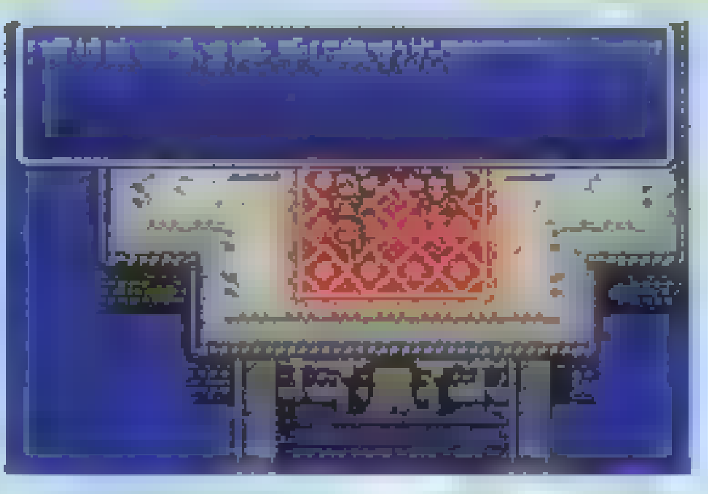
1.一开始有一段小动画，然后故事就从大地图上开始了。进身边的コーネリア城。
2.与コーネリア王对话，接受救出公主セーラ的委托。
3.在城内收集情报，整顿装备。
4.前往地图西北部的カオス神殿。

POINT

1.出发前记住在城里买魔法，白魔起码要买ケアル和ディア，而黑魔要买ファイア和スリプル。
2.城内有现在打不开的门，要以后从精灵王子那里得到“神秘之键”才能打开。

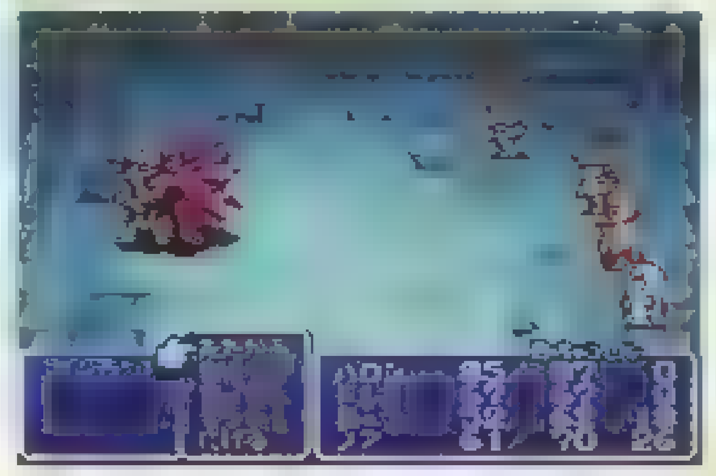
カオス神殿

1.从入口直接超前走就能遇到ガーランド，发生事件后就于他进行战斗。



2.战斗胜利后直接回到コーネリア王城，并且北边的桥修复，这样就可以去对岸了。
3.与公主对话得到重要道具“リュート”。
4.过桥，朝东边港町プラボカ前进。

POINT



1.ガーランド居然怕睡眠魔法，知道为什么要叫大家买スリプル了吧。
2.在去港町前可以先去东北方的“マトーヤの洞窟”与魔女对话，打探“魔法的宝石”的消息，魔女在找“水晶之目”，以后找到了就给她。

港町プラボカ

1.从宿屋前的人那里打听海盗ビッケ的情报。

2.与港町西北的海盗对话，他就是ビッケ，对话后进行战斗。
3.战斗胜利后从ビッケ那里得到船，这样就可以出海了，不过船只能在港口的地方才能停泊。
4.从港町出发，朝西南方向前进，去“エルフの町”。

POINT

1.与海贼战斗睡眠魔法同样有效，有可能还能全员睡眠呢。
2.去“エルフの町”要乘船，注意海上敌人对于现在的Lv来说比较强，黑魔记住习得雷魔法“サンダ ”。

エルフの町

1.在村中收集情报后去见熟睡的精灵王子。
2.从“エルフの町”出来后朝西北方走，找到“西の城”。从国王那里接受委托，找“ク

ラウン"。

POINT

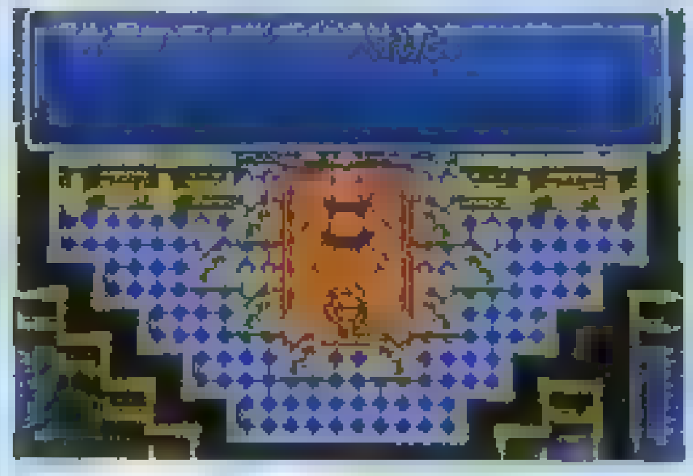
1.村里有打不开的门，解除精灵王子的熟睡后就能打开了。

2."エルフの町" 里的装备比较好，大家赚钱吧。黑魔法 "ヘイスト"一定要习得！这可是让攻击次数翻倍的强力辅助魔法啊。

3.出海朝西北方走可以找到 "ドワ　フの洞窟"。

沼の洞窟

1.从 "エルフの町" 出来朝南走就能进 "沼の洞窟"。

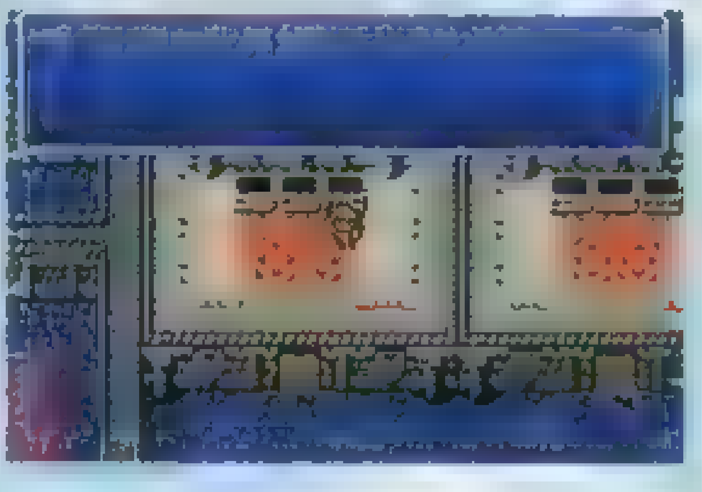


2.在地下3F 找到 "クラウン"，然后回 "西の城"。

3.与国王对话，发现他正是将精灵王子弄沉睡的アストス，不用说了，战吧！

4.战胜アストス后得到重要道具 "水晶の目"。

5.接下来前往魔女所在的 "マトーヤの洞窟"，将 "水晶の目" 交给魔女，得到 "めざめのくすり"。



6.拿着 "めざめのくすり" 去 "エルフの町" 救醒王子，得到 "神秘の键"，有了它就可以打开那些被神秘力量封引的门，进去拿道具了。

7.前往コーネリア城，打开以前进不去的门，找到重要道具 "ニトロのかやく"。

8.前往 "ドワーフの洞窟"，与ネイク对话，炸出一条运河，这样就可以到更远的地方去了。

POINT

1.与アストス战斗时，他怕麻痹魔法，所以将他麻痹后痛扁之吧。

2.得到 "神秘の键" 后可以打开以前打不开的门。被神秘力量封引的门所在地，以及入手道具如下：

神秘之键打开神秘之门地点一览

场所名	アイテム名
コーネリア城	ニトロのかやく（红色）、てつよろい、てつのたて、しゃくじょう、サーベル、ミスリルナイフ
カオス神殿	きんのはり、ウェアバスター、ルーンブレード
エルフの城	ミスリルハンマ、330ギル、400ギル、せいどうのこて
ドワーフの洞窟	テント、コテージ、かぶと、おおかぶと、
ウィルムキラー、	ミスリルナイフ、ミスリルメイル、575ギル
西の城	フォールチョン、ちからのうぇ、はがねのこて
沼の洞窟	ミスリルナイフ、ぎんのうでわ、1020ギル

…の町

1.从 "ドワ・フの洞窟" 向西就能到达 "メルモンドの町"。

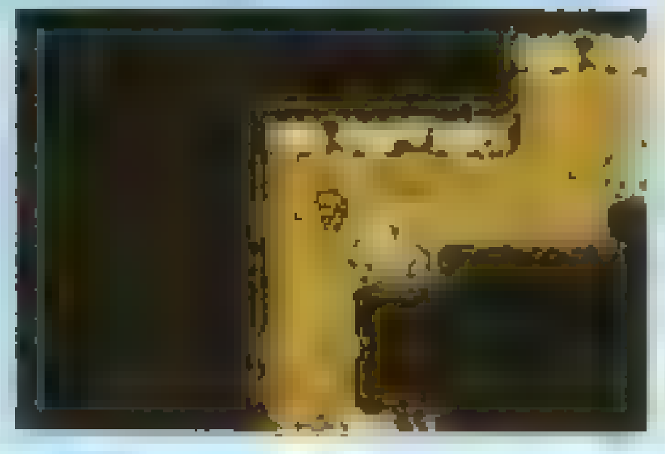
2.在村里打听情报，收集好情报后就向村西南部的 "アスの洞窟" 出发吧。

POINT

"メルモンドの町" 没有道具屋，所以要补充道具就去精灵之町或港町吧。

…の洞窟

1.地之洞窟B1F 左边那条走一步遇一次敌的道路还继续保留着，可以在那里练一下级。



2.这里有3层，在地下3F 找到吸血鬼，打败他后就能得到 "スタ　ルビー"。

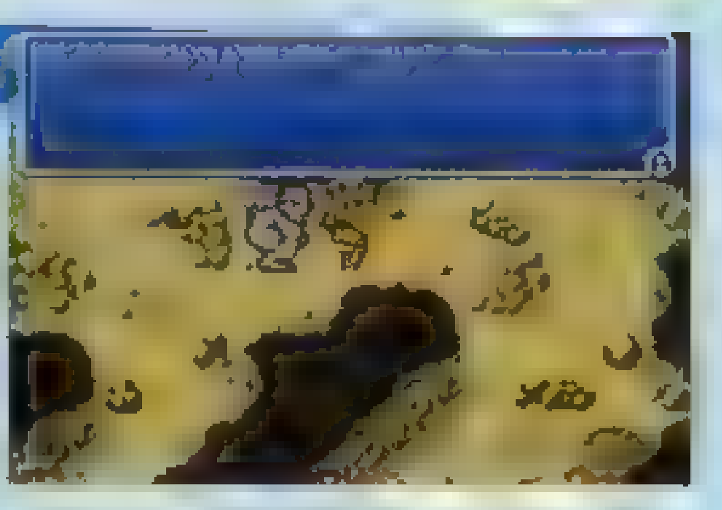
3.出洞后朝西北方向的 "巨人の洞窟" 前进。

POINT

1.BOSS 吸血鬼怕火魔法或白魔的ディア系魔法，针对他的弱点进行攻击。

2.打败吸血鬼后他所在房间的谜之石版现在没什么用，无视吧。

巨人の洞窟



1．与拦路的巨人对话，然后将 "スタールビー" 给它就能让它让开道路。

2.继续前进，徒步前往 "贤者の洞窟"。

贤者の洞窟

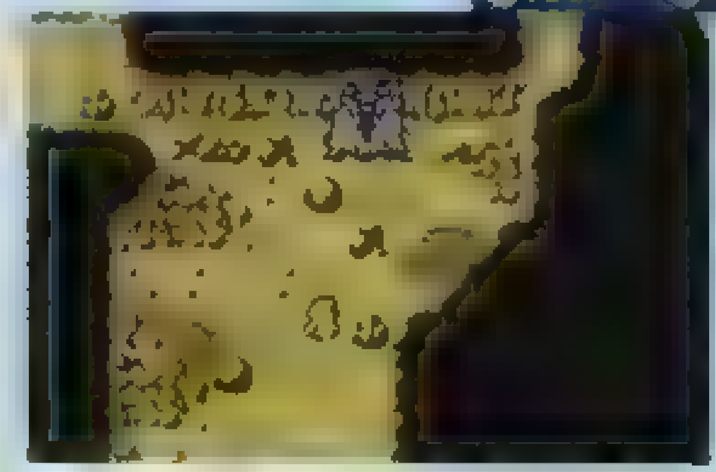
1.到洞窟里面与老贤者サーダ对话，得到重要道具 "つちのつえ"。

2．从来时的道路返回，要重走一次 "アスの洞窟"。

…の洞窟

1．再次前往地下3层，调查那个石板就能与土之混沌リッチ战斗了。

2.胜利后得到土之水晶，并且隐藏迷宫 "大地のめぐみの祠" 的封印也解开了。



3.从水晶后面传送点传到地面，回 "メルモンドの町"，打听新情报。

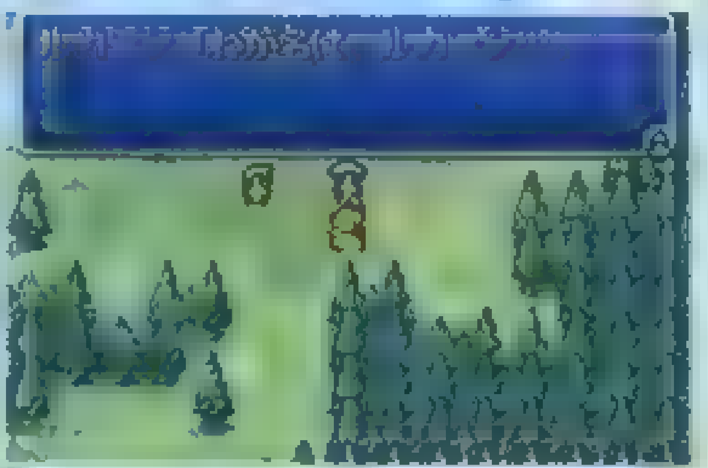
4.乘船从 "メルモンドの町" 向西前进，前往 "クレセントレイクの町"。

POINT

1.リッチ的弱点是火，用火魔法猛攻，战士加上ヘイスト进行物理攻击。

2."大地のめぐみの祠" 虽然可以去，但对于现在的玩家而言还是有点难的，特别是BOSS。

…の町



1．在町内打听情报，与东边的12贤者对话得到重要道具小舟 "カヌー"，这样就可以在浅滩划小舟前进了。

2.有了 "カヌー" 先不去グルグ火山，现在我们要去找飞空艇，然后就是伟大的转职！

POINT

这里有目前比较强力的秘银（ミスリル）系的武器，买！

冰の洞窟

1.从 "クレセントレイクの町" 出来，然后向东前进，乘船向北。然后在港口下船，乘 "カヌー" 前进。从上方绕道，前往 "冰の洞窟"。

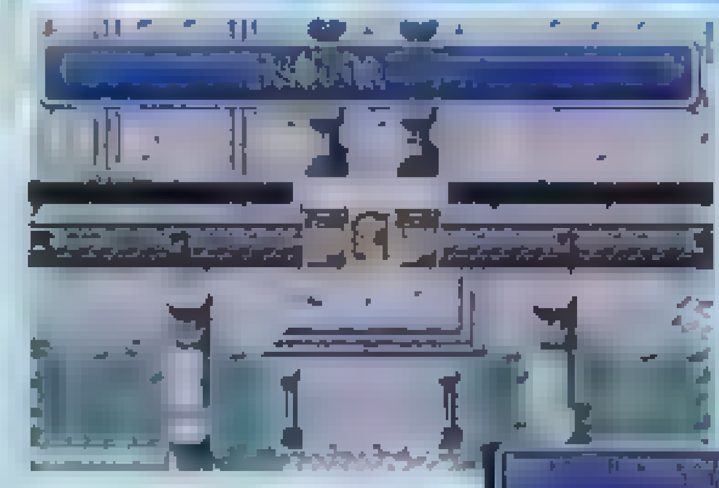
2.在地下2F 的小房间里看到一块石头，那就是 "浮游石"，不过怎么拿不到呢？别慌，故意从落穴处掉下去，然后从落下的地方朝右下方前进。在有3个宝箱的房间的落穴处掉下，就能拿到重要道具 "浮游石"。接着返回地面。

飞空艇入手

1.从 "クレセントレイクの町" 朝南走，前往 "リュカーン沙漠"。

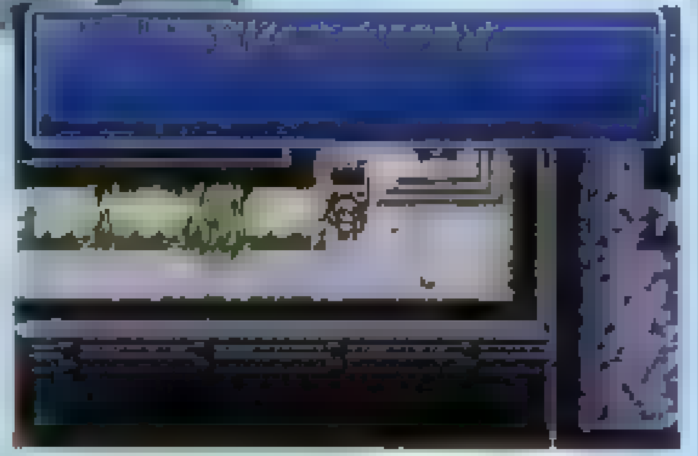
2.在沙漠中使用 "浮游石" 就能得到 "飞空艇" 了。要注意飞空艇只能停在平地，森林、山、沙漠、沼泽都不能停，有的村庄要停在很远的平地上走着过去。

试练の城



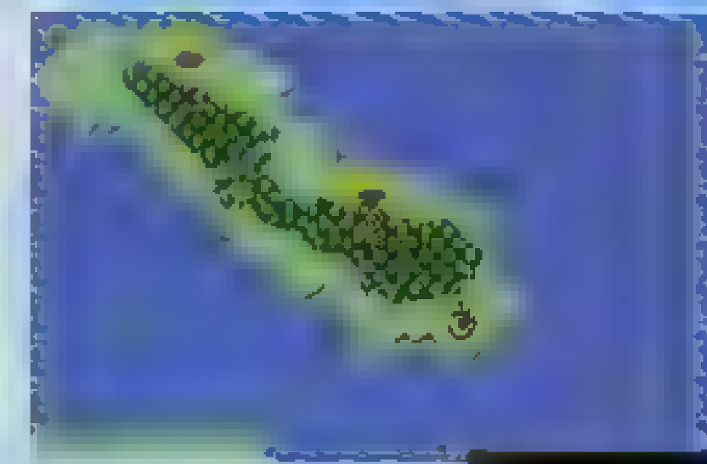
1.为了转职，首先要拿到试炼之证，于是前往东北方的 "试练の城"。

2.到了 "试练の城" 之城先和老头对话，然后调查左上房间的王座到下一层。



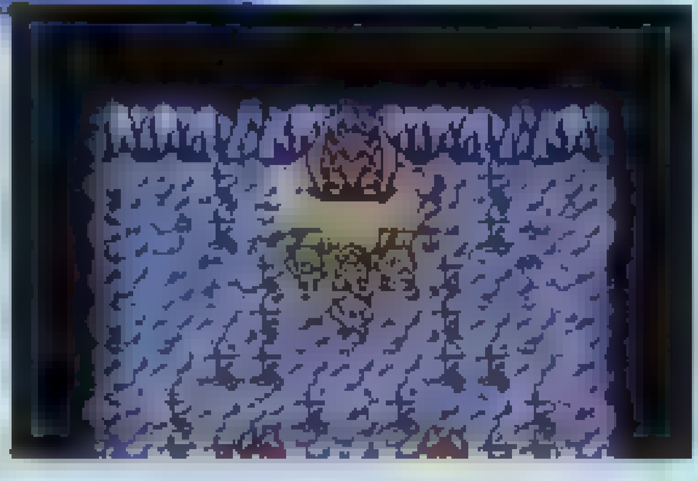
3.这里有许多传送点，不要被弄晕了，在3F 拿到试炼之证 "ねずみのしっぽ"。

…の洞窟



1.北方有很多小洞的群岛了，从左边数第二个岛的右边那个洞就通往龙王巴哈姆特所在之处。

2．与巴哈姆特对话，它对你拿到试炼之证很满意，于是就给光之战士们转职了。



3.接下来可以去グルグ火山了。

…之火山

1.从 "クレセントレイクの町" 出发，成 "カヌ　" 前往火山。

2.到最深部就能遇到火之混沌マリリス，打败她后得到火之水晶。

POINT

1.在火山里的岩浆上行走会减HP，走一步减1点HP。

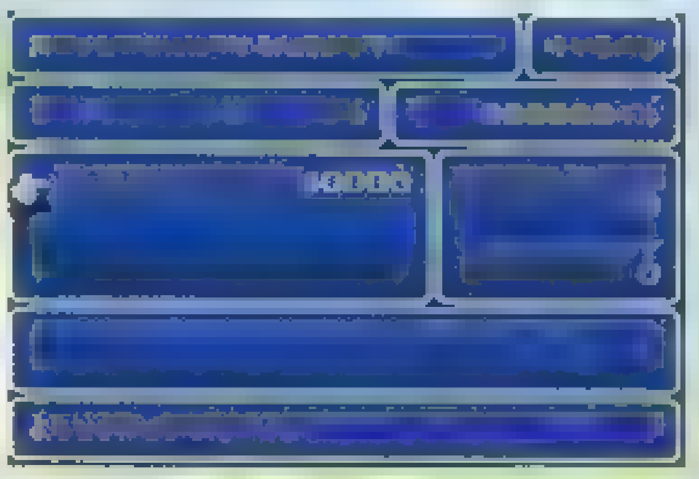
2.虽然是火之混沌，但

マリリス并不怕冰魔法，所以ヘイスト战术就成了主要攻击手段，白魔注意放バファイ抵抗她的火属性攻击。
3.击倒マリリス后隐藏迷宫“燃えさかるびの大穴”就开启了。

キャラバン

“キャラバン”的所在地是地图左上大陆的那片沙漠里，走进沙漠看到有一小块有树的地方旁有一小块沙漠，“キャラバン”就隐藏在里面，在那里花4万块钱买到重要道具“ようせいのビン”。

POINT



购买“ようせいのビン”之后，这里的道具屋所贩卖的道具会变成“ポーション、どくけし、きんのはり”。

ガイアの町

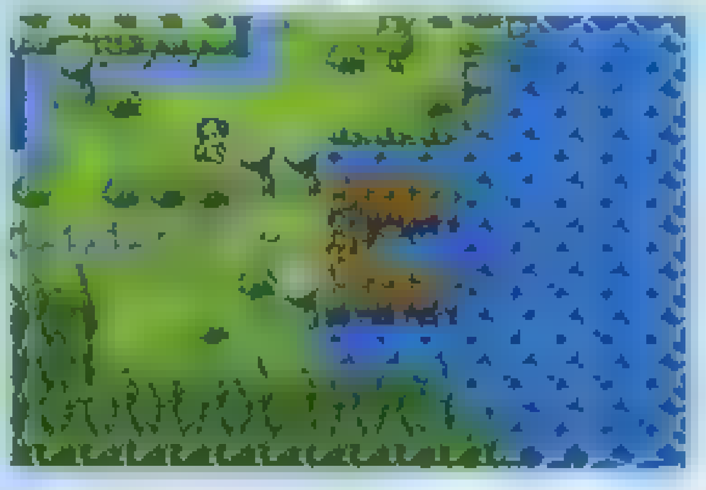
1.“ガイアの町”在地图右上的大陆，被山围起来的，很容易就能发现。
2.在町内打听情报后到町内东北的妖精之泉，从妖精那里得到重要道具“空气の水”。

POINT

“ガイアの町”里可以买到Lv7和Lv8的魔法，还有神圣魔法“ホーリー”，不要犹豫了，赚钱买！

オンラクの町

1.在“キャラバン”的东南方向就能看到被森林包围的“オンラクの町”。



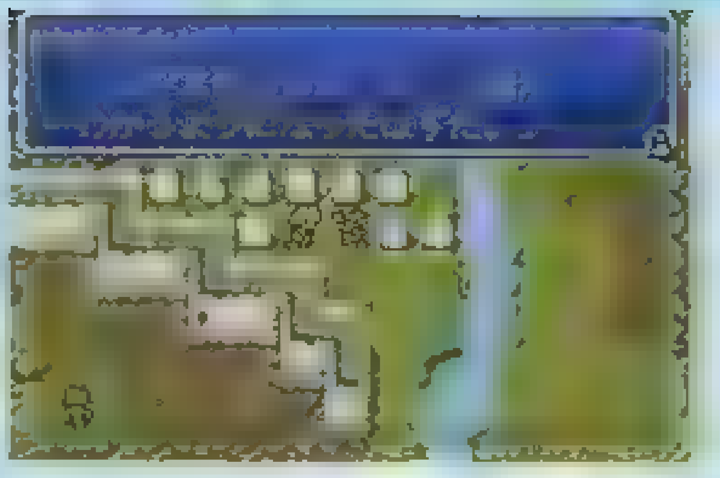
2.在町内打听情报，然后前往町内东边的海岸，看到一个木桶潜水艇。
3.乘坐木桶潜水艇就能前往海底神殿。

POINT

1.飞空艇不可能停在町旁边，要在町北方找到一块空地停下来后徒步走过去。
2.町内有全回复魔法，不要错过。
3.前往海底神殿还有一小段MOVIE，就GBA而言还不错哦。

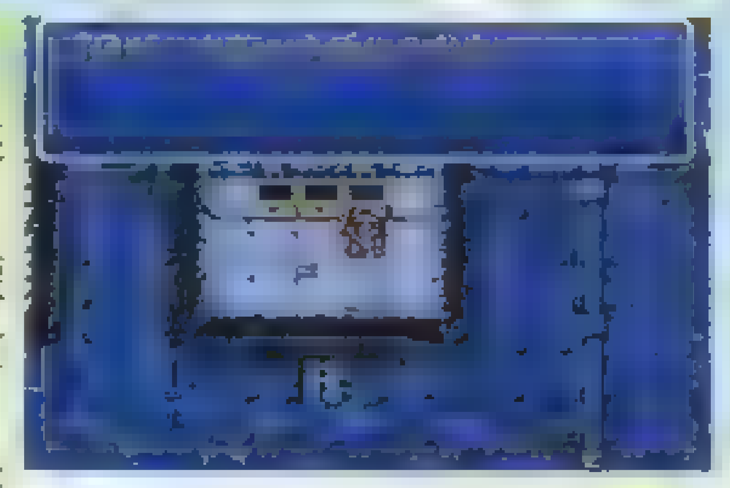
海底神殿

1.在5F可以找到重要道具“ロゼッタいし”。
2.前往最下层，与水之混沌クラーケン战斗，之后得到水之水晶。



3.从水之水晶后面的传送点传送出来，然后前往“メルモンドの町”。
4.在町内与ウネ对话，学会“ルフェイン语”，然后前往ルフェイン人所在的“ルフェイン人の町”。

POINT

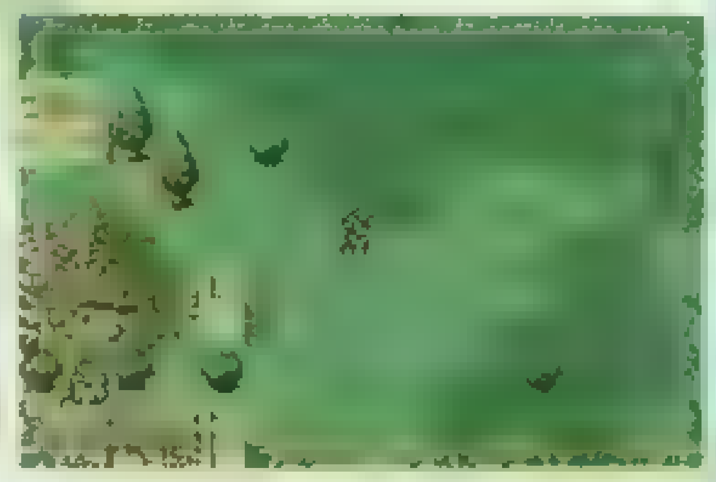


1.海底神殿5F有很多小屋，有“ロゼッタいし”的小房间要从左上的道路绕过去。
2.クラーケン的弱点是雷，它的攻击“スミ”有暗黑效果。
3.击倒クラーケン后，隐藏迷宫“愈しの水の洞窟”的封引就解开了。
3.“ルフェイン人の町”的所在地在“ガイアの町”的南边，被森林包围。在北边的小湖附近降落，然后徒步走过去。

ルフェイン人の町

1.在町内收集情报，与町的某个人对话，从他那里得到重要道具“チャイム”。
2.接下来前往“ミラ　ジュの塔”。

POINT



从“ルフェイン人の町”町内东北方的出口出去，就能找到一个魔法屋，在里面可以买到Lv8的白魔法“アレイズ”和Lv8的黑魔法“フレアー”。

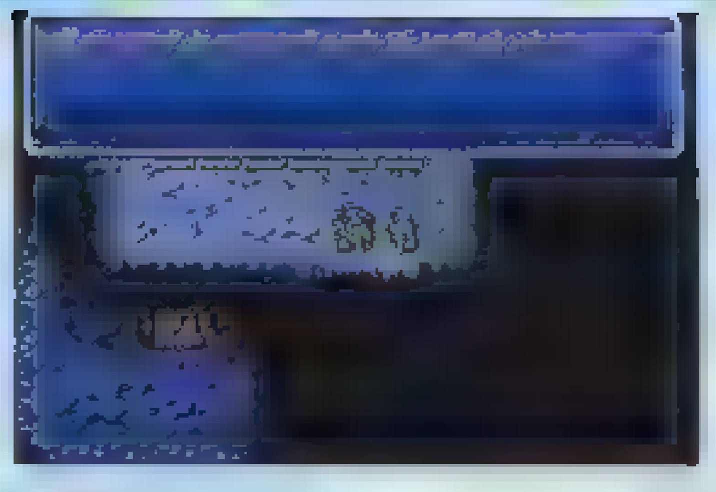
ミラージュの塔

1.“ミラージュの塔”的所在地在“ルフェイン人の町”东北方的沙漠中央，坐飞空艇就能很清楚地看到。将飞空艇停在塔东南的平地上，然后徒步进入。

2.与2F的机器人对话，但现在还不能进浮游城，为了找到机器人的同伴，要去“滝の洞窟”。

滝の洞窟

1.“滝の洞窟”的所在地在“オンラクの町”的东北方，乘飞空艇在“オンラクの町”附近降落，然后乘“カヌー”沿河直上，看到瀑布后就进去。



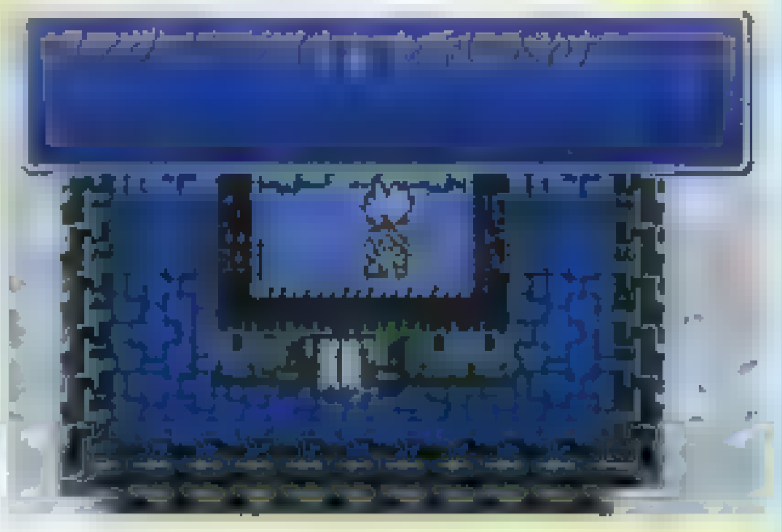
2．进入瀑布里的洞窟，找到机器人与它对话，得到重要道具“ワ-プキュ　ブ”，然后返回地上前往“ミラージュの塔”。

浮游城

1.这下可以进入“浮游城”了，在最上阶与风之卡奥斯ティアマット战斗，得到风之水晶。
2.4颗水晶全部入手，这下可以前往“カオス神殿”了。

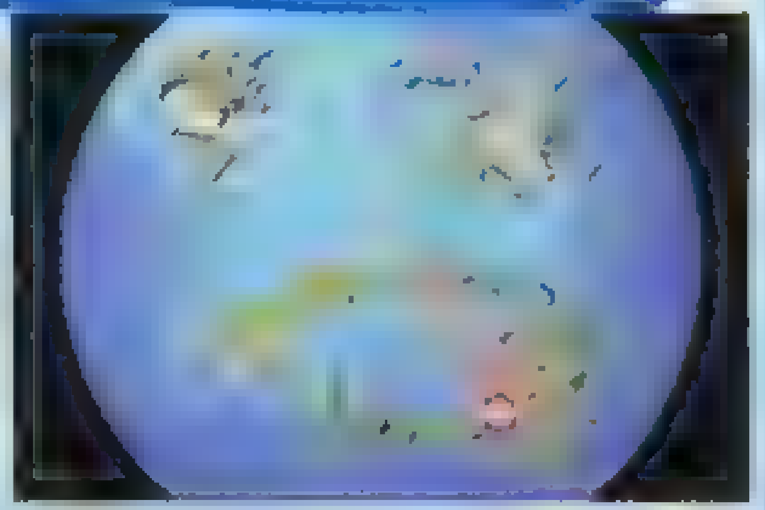
POINT

1.浮游城2F左下的房间能得到道具“アダマンタイト”，将它给“ドワーフの洞窟”里的スミス可以得到神剑“エクスカリバー”！



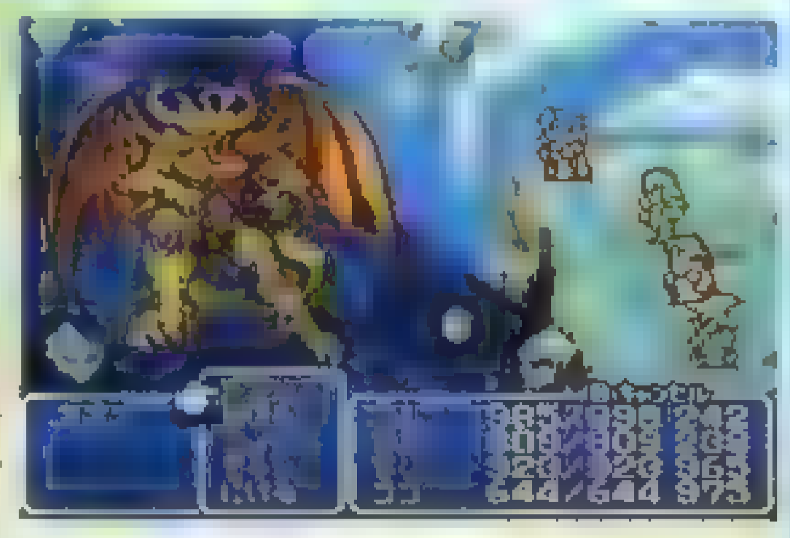
2.4F很容易迷宫，最好的方法是无视左右，直接朝上或下走，很快就能看到传送点。
3.ティアマット没有弱点，以ヘイスト＋ストライ的物理攻击为主吧。

最终迷宫



1.进入“カオス神殿”，进入游戏开始时与ガーランド战斗的房间，调查那颗水晶，回到2000年前的カオス神殿。
2.传送到2000年前的神殿后朝右下方走，就能找到楼梯，接着再朝右下方走找到楼梯。
3.在中央的房间内使用重要道具“リュート”，出现绳梯。
4.从绳梯下去，进入最终迷宫的最终阶段。
5.地下1～4F都会遇到之前所打倒过的土、火、水、风混沌，不过这次是加强版，要小心。
6.在地下5F中央的房间里遇到カオス，与之展开最终之战。

POINT



1.4个混沌的所在地都是在通往下一层楼梯的入口处，并且位置固定，如果返回再经过时又会与它们战斗。
2.最终BOSSカオス全属性耐性，以ヘイスト＋ストライ的战术吧，フレアー对他也有一定伤害。这次它的HP增至20000，如果队伍中没武僧，就要作好长期战的准备。
3.通关后会提示存档，作成一个通关记录，读取这个通关记录重新开始游戏是继承怪物图鉴的。

混沌之魂

当击倒各地各属性的混沌之后，相应的隐藏迷宫的封印就会解开。这就是GBA版《FF Ⅰ》里新增的“混沌之魂”的隐藏迷宫。这些迷宫里除了BOSS所在的层数是不变的之外，其他层的排列都是随机的，并且一些道具也是随机的（多是装备和加能力上限的道具）。进入迷宫后，除非全灭，不然是出不了迷宫的，而且在里面也不能使用テレポ、ダテレポ这这两个转移魔法，并且没有回到上一层的楼梯。不过请放心，在隐藏迷宫里被全灭是不会Game Over的，只会回到隐藏迷宫的门口，而且金钱不会减少，经验值也不会减少。

在迷宫中如果一层里不止一个BOSS，那么只能打其中一个，如果想打另外的就不得不再从第一层走起，重新走过该迷宫。另外，以前打过的BOSS同样会复活，从而可以反复拿一些好道具。“混沌之魂”的BOSS都没有经验值和金钱，但有用金钱也换不来的好道具，所以大家最好多打几次多拿几个。

迷宫中有的层要解开一些谜题才会通过，而很多谜题的答案是随机的，请留意。

大地の恵みの祠

地点：コーネリア城西北方的山洞中

出现条件：击倒ア-スの洞窟B5F的土之混沌リッチ

打倒土之混沌リッチ之后，游戏中第一个“混沌之魂”的迷宫就开启了。大地の恵みの祠一共有5层，一般而言打到这里都有20级左右，里面的敌人对于现在而言还是比较强的，特别是BOSS，当然，如果是那些喜欢打到最终迷宫后再来隐藏迷宫的玩家，就另当别论了。

沙漠 MAP

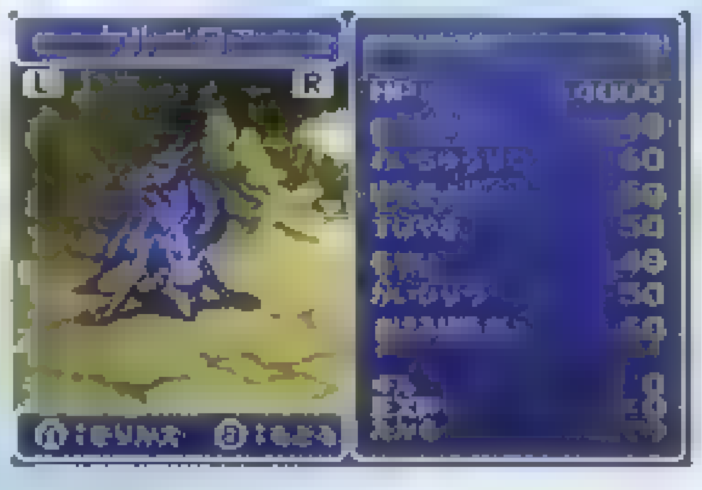
这里容易让人迷路，但只要注意有三棵树的场景就很好办了，三棵树刚好组成一个箭头，不过要按照相反的方向走，也就是没长树的那个方向，途中遇到一棵树的地方请无视。

森林 MAP

这里有很多拦路的敌人，要注意的是只有打败他们才能打通道路，中途如果逃跑，拦路的敌人是不会消失的。

BOSS

大地の恵みの祠的BOSS都是《FF Ⅲ》里面的BOSS，这里的BOSS都在一层，所以要想收集怪物图鉴就要走4次迷宫。



ケルベロス

(左下的房间)

掉落宝物：虎铁

ケルベロス比较麻烦的招式是全员雷属性魔法攻击，那么用バサンダ对抗之就比较轻松了。

2ヘッドドラゴン(左上的房间)

掉落宝物：しじんのふく

除了物理攻击有点看头以外没什么特点，采用ヘイスト＋ストライ来强化自身的攻击力，用ラスロウ降它的攻击回数，这样一来这只双头龙也没什么好怕的了。

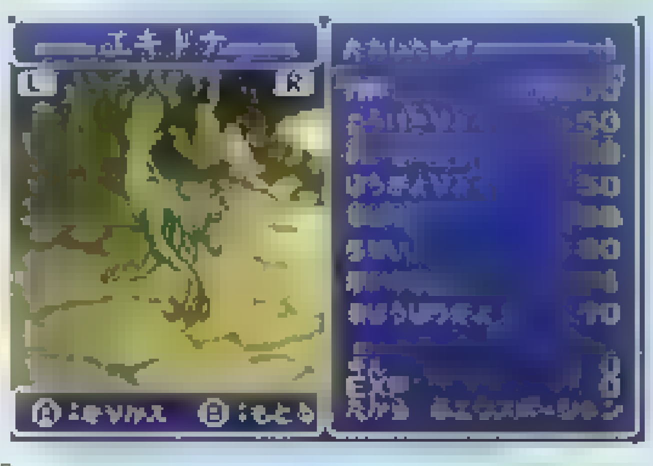
アーリマン(右上的房间)

掉落宝物：エーテルドライ

[illegible]只要注意它"[illegible]"攻击，事先装上"まもりのゆびわ"或用魔法バマジク防即死就行了。它还会放ファイガ，用バファイ防御就可以了。打败它后从它身后的宝箱里可拿到ラストエリクサー。

エキドナ(右下房间)

掉落宝物：エクスポーション



除了一招即死的"デス"没什么厉害的招式，还是事先装上"まもりのゆびわ"或用バマジク来对付她吧。

燃[illegible]大穴

地点：地图北方群岛中的某洞穴

出现条件：击倒グルグ火山B5F的火之卡奥斯マリリス

打到火之混沌マリリス之后该迷宫就开启了，该迷宫有10层，每5层遇到BOSS，这些BOSS都是《FF Ⅳ》中出现的BOSS。要注意的是B5F和B10F的两个BOSS只能选择一个，要想完成怪物图鉴就要走两次迷宫。

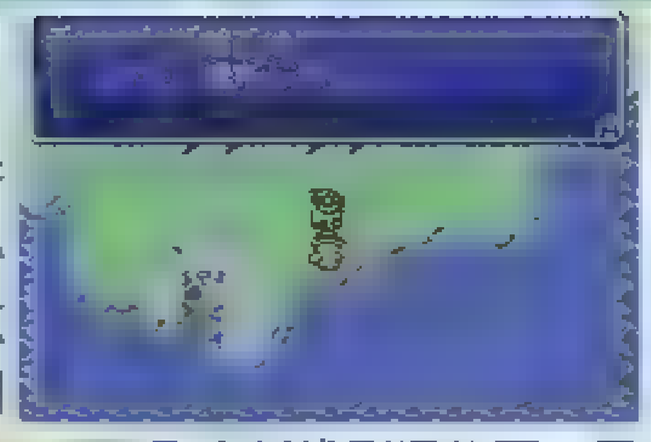
岩浆 MAP1

除了站在白色的地板上以外，其他地方即使站着也会受到伤害。注意蝙蝠会阻止前进的道路。从开始地点开始向地图的右上方走，可以找到向下的楼梯。

岩浆 MAP2

同样，除了站在白色的地板上以外，其他地方即使站着也会受到伤害。注意蝙蝠会阻止前进的道路。从开始地点朝下，然后朝右前进就能找到楼梯。

大地图 MAP



这里很容易迷路，要注意的是先找到船，然后找到一个船长打听飞空艇的消息，再在沙漠中调查一棵椰子树，这样就能得到飞空艇。利用

飞空艇找到通往下一层的洞穴。在大地图上有许多宝箱，注意回收；还有就是这里的敌人也是特殊的，收集怪物图鉴的时候要多留意一下。

有拦路的人的洞窟 MAP

通往下一层的楼梯在右上方，不过途中那些人会拦住前进的道路。注意闪光的地面的遇敌率会提升。

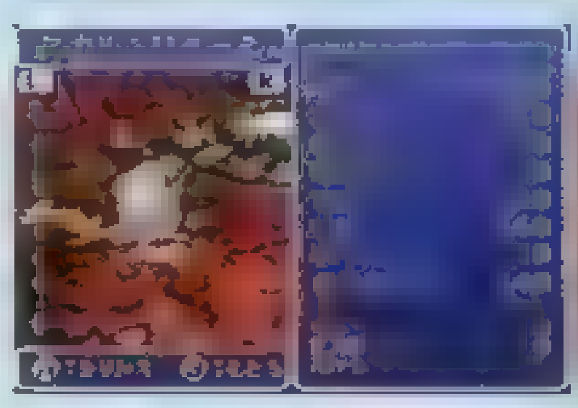
BOSS (B5F)

スカルミリョーネ（上面的房间）

掉落宝物：つきのカーテン（只有第二形态才会掉道具）

第一形态：会用单体的雷魔法"サンダー"，用バサンダ就能对付了。打倒第一形态与它对话后开始与第二形态战斗。

第二形态：全体攻击的"毒ガス"显然要强力得多，注意回复HP。还是用ヘイスト和ストライ的战术比较有效。



カイナッツォ（下面的房间）

掉落宝物：ひかりのカーテン

全体攻击的"津波"比较强力，可以造成200HP左右的伤害，用全体回复魔法加雷魔法来对付它吧。

BOSS (B10F)

ルビカンテ(**左边的房间**)

掉落宝物：きくいちもんじ（菊一文字）

主要进攻手段是单体攻击的"火炎龙"和4Hit的物理攻击，注意用バファイ和プロテア还防御，然后留意加血就可以了。

バルバリシア**(右边的房间)**

掉落宝物：ブレイブハート

全体攻击的"龙卷"和4Hit的物理攻击是威胁，但更要注意她单体石化攻击，每回合用全体回复魔法保持我方人员HP的充足是很重要的。

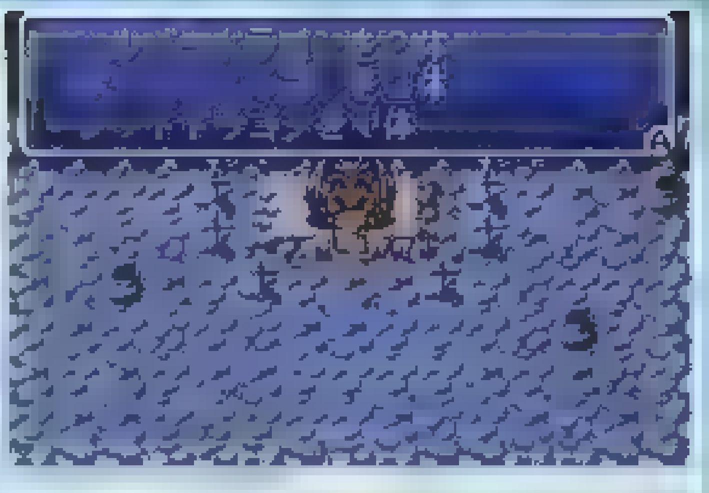
[illegible]水之洞窟

地点：ドワーフの洞窟西边的漩涡，需乘船才能去

出现条件：击倒海底神殿1F的水之卡奥斯クラーケン

该迷宫一共有20层，B5F、B10F、B20F分别会遇到BOSS，这些BOSS都是《FF Ⅴ》里出现的BOSS，B20F的欧美加和神龙一次只能选一个打，要想收集怪物图鉴还需再走一趟迷宫，建议先打神龙。

龙之洞窟 MAP



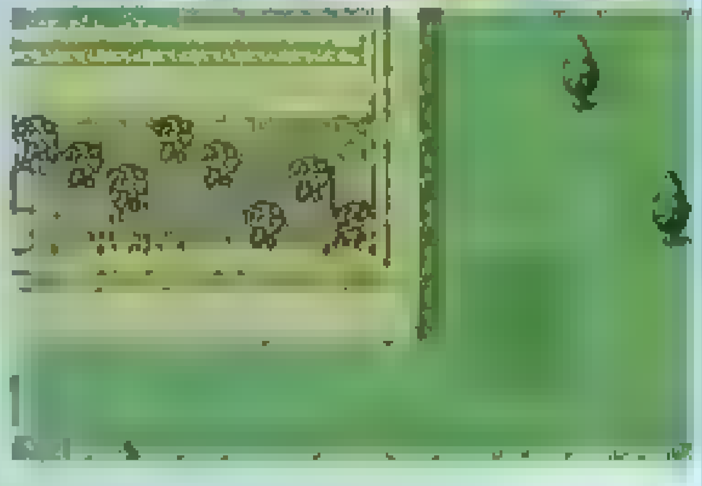
与最上面的暗黑巴哈姆特对话后它会叫你打倒一定数量的龙，此时洞窟里会出现许多龙，与它们对话就能与其战斗，完成规定的数量后与暗黑巴哈姆特对话就能开启下方的门。

沉没的村庄 MAP

这里是用小舟行动，某一个房间是通往下一层的道路，而这个房间是随机的。

次元层 MAP

这里的道路会时隐时现，看清楚道路是最关键的，如果不幸踩空就要从头走过了。通往下一层的楼梯在地图右上方，但这里有不少好道具，记得回收。



舞娘 MAP

跳舞的舞娘会阻止前进的道路，避开她们去传送点就行了，没什么难度。

图书馆 MAP

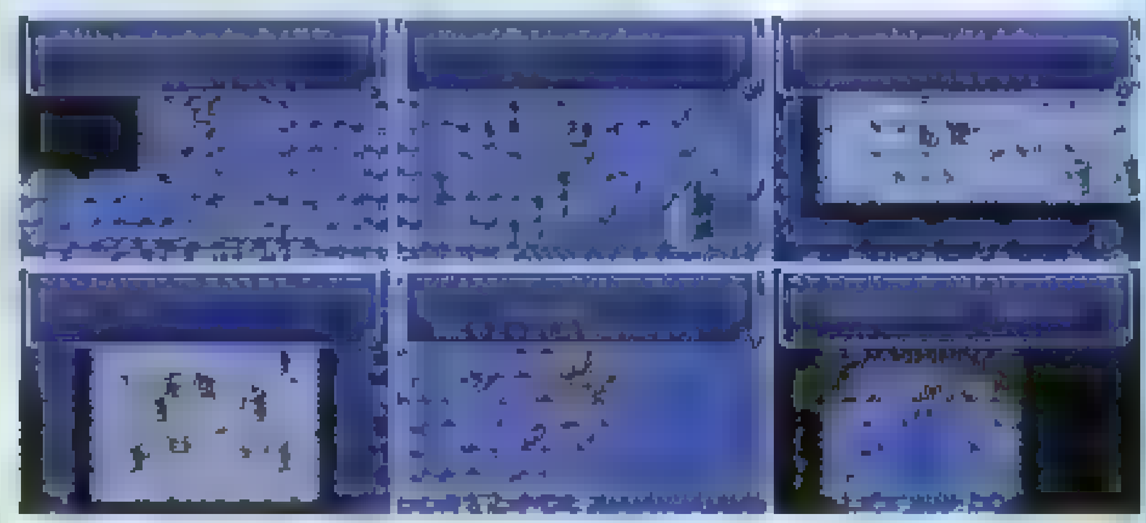
楼梯在地图右上方，注意躲开拦路的学者即可。

BOSS (B5F)

ギルガメッシュ

掉落宝物：げんじのこて

遇到ギルガメッシュ有3种情况。第一种是与B5F左上方房间门口的人鱼对话，让后进房间打开宝箱就能遇到他。第二种是从人鱼那里打听"最强之剑"的消息，她们会提示与那个颜色的人鱼对话，赤是红色，青是蓝色，ピンク是粉红色。如果此时之前那个打不开的房间的门打开的话，进去会发现通往楼梯的门是锁住的，朝传送点走的话就会碰到ギルガメッシュ。第三种情况还是从人鱼那里打听"最强之剑"的消息，然后去地图右下角，会发现一条路，走到尽头就能发现一把剑放在地上，调查剑就能与ギルガメッシュ战斗了。以下是会提供"最强之剑"的情报的人鱼，请与她们对话。



ギルガメッシュ会用全体攻击的"かまいたち"和7Hit的物理攻击，而且还会给自己加防御，不过他拿的毕竟是假圣剑エクスカリバー，物理攻击只会伤害1HP，真是可怜啊。

BOSS (B10F)

アトモス

掉落宝物：さばきのうえ

这家伙在《FF Ⅸ》里也出现过，就是那个张开大嘴吸东西的家伙，还是召唤兽呢，不过这次变成看门的了。アトモス会单体即死魔法ブラックホール，装备"まもりのゆびわ"或用バマジク就能防御；除此之外它还会用全体火魔法ファイガ，用バフ

ァイ防御；单体魔法コメット伤害比较大，要注意回复。打败它后得到的さばきのうえ在战斗中使用会发出フレアー的效果，让黑魔导士用就可以节约他的MP了。

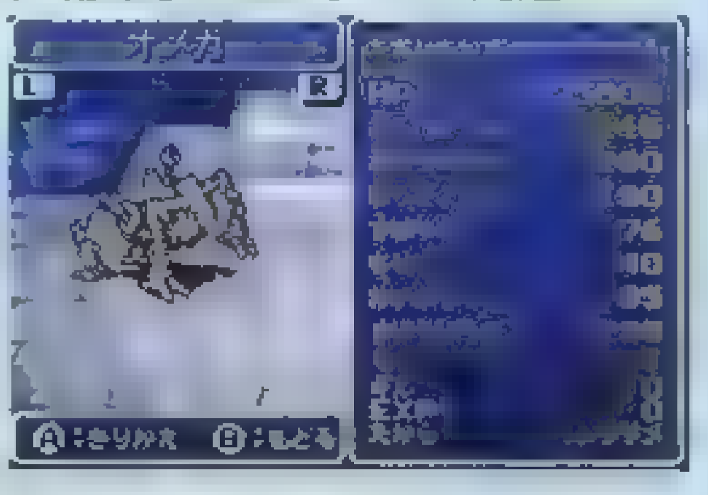
BOSS（B20F）

B20F有两个BOSS，但一次只能选择其中一个打，建议先打神龙。

オメガ(**左边的房间**)

掉落宝物：ムラサメ（村正）

应该是整个游戏中最强的BOSS了，HP高达35000不说，物防、魔防都是顶级的。全体攻击的“波动炮”能造成全员200以上的HP伤害，单体物理攻击会造成600HP左右的伤害，所以与它作战要有打持久战的准备，白魔导士的全体回复魔法必不可少。另外，オメガ的弱点是雷，可以用雷魔法打（但个人觉得使用さばきのうえ放フレアー更实用一些)。



しんりゅう（**右边的房间**）

掉落宝物：ラグナロク

被誉为《FF V》最强BOSS的神龙这次缩水得太厉害了，物理防御大幅度降低，用ヘイストトストライ加强物理攻击力是基本战术。注意神龙会放“フレアー”和“大海啸”，フレアー会造成全体350HP左右伤害，大海啸则会造成全员300HP左右的伤害。总的来说用白魔导士用全体回复魔法就行了，不是很难。战斗胜利后在它身后的宝箱里装的是“英雄の盾”，熟悉《FF VI》的玩家一定知道要得这个盾的趣事吧。(^_^)

风の囁く洞窟

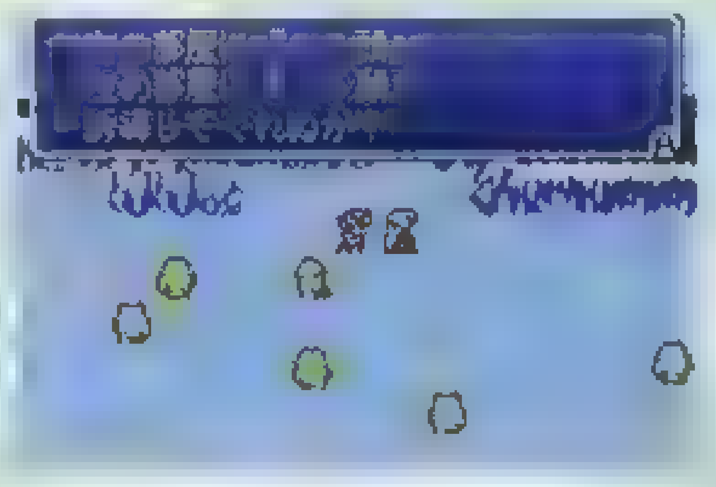
地点：冰の洞窟的东北部

出现条件：击倒浮游城5F的风之混沌ティアマット

要到达这个迷宫必须乘坐小舟才能到达，这个迷宫一共有40层，隐藏BOSS都是在《FF VI》里出现过的BOSS。由于这里每10层的BOSS只有一个，所以如果不想打第二遍的话就收集每一层所有的道具和打倒每一种敌人吧。

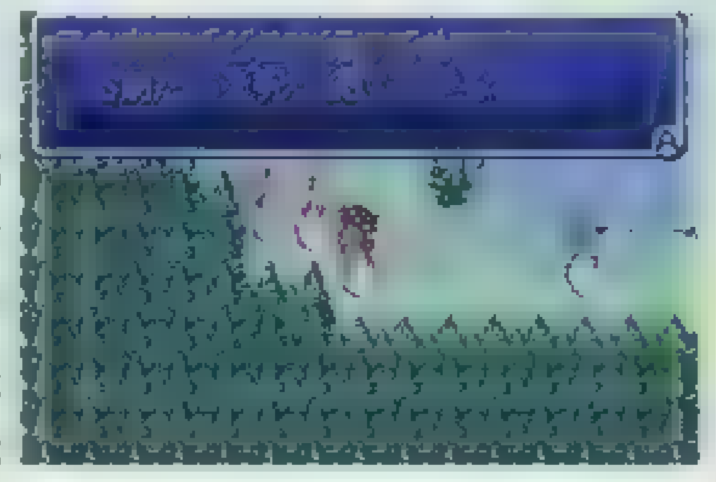
分组 MAP

与老人对话他会告诉你将规定数量的大海狸分配到左右的房间，分配的数量是随机的。与海狸对话就能选择让它去左边还是右边的房间，ひだり是左边，みぎ是右边。



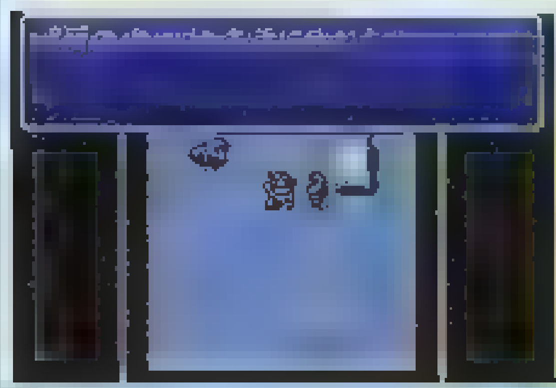
魂之泉 MAP

与所有魂对话，注意有的魂会与你战斗。如果注意看的话会发现这些魂都是曾经被自己打倒过的怪物，这就是所谓的怨念吧··



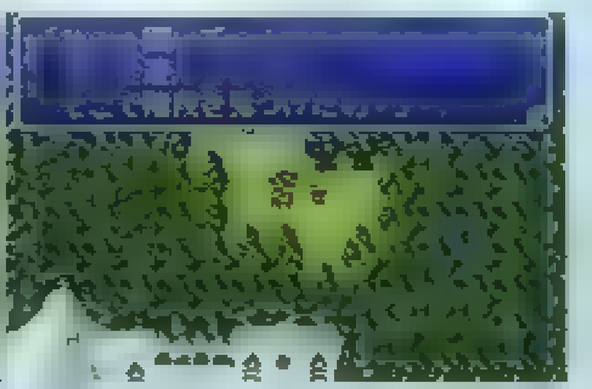
修复机器人 MAP

调查那些散落在村庄里的机器人，找到两个身体部件（部件位置随机），之后与褐色的机器人对话，这样就能修复好粉红色的机器人，然后褐色机器人就会打开通往下一层的道路。



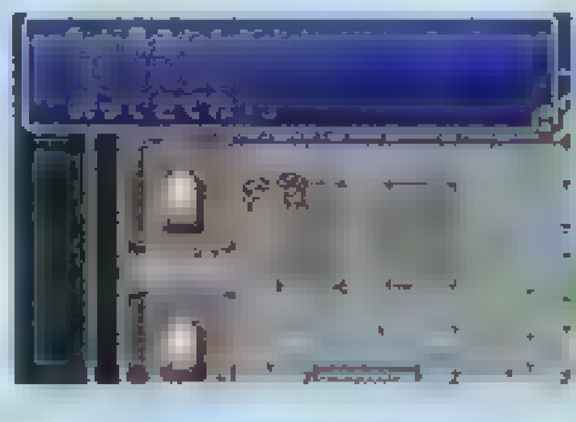
妖精 MAP

与妖精对话时要注意，黑色妖精会将你的HP降为1或MP变为0，而且这一层是能遇敌的，不过也有妖精可以回复HP和MP。地图右下（要从上放绕）的森林里有一只妖精，与她对话楼梯就会出现了。



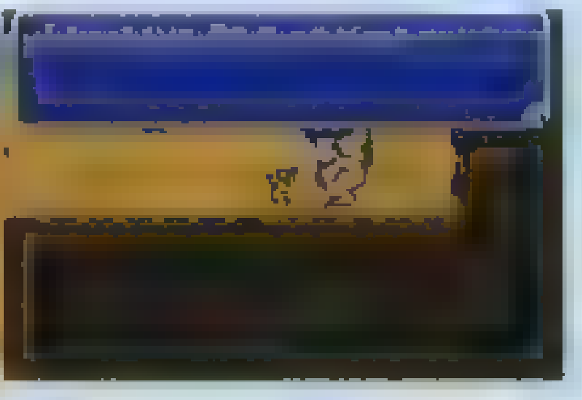
小孩子 MAP

一开始屋子里的小孩会叫你帮忙找一个某头发颜色的小孩，头发的颜色是随机的。这里的房间有传送功能，只要传送到需要找的那个小孩地方与之对话，然后再回到一开始的房间与委托任务的小孩对话就行了。



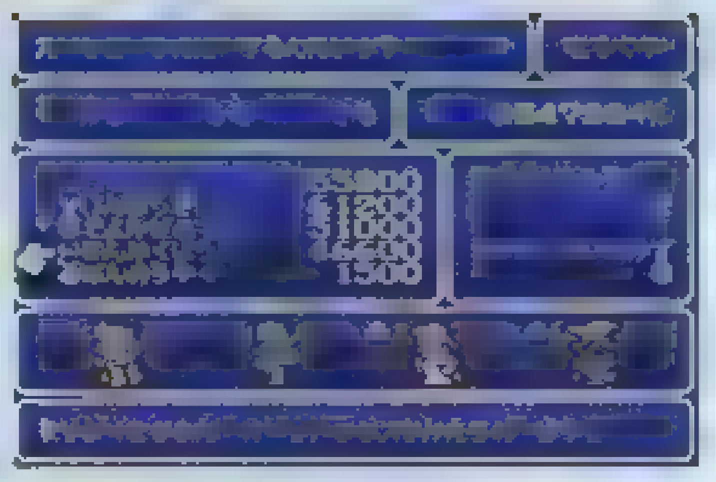
矮人的烦恼 MAP

这也许是最麻烦的一个，要想让右下方的巨人让开还是跟以前一样，要给它吃宝石，不过要得到宝石就必须从矮人那里交换，不懂日语的玩家可能会头昏哦。(^_^b) 以下是交换的顺序：与某一个矮人对话得到“べっこう饴”，然后将它给一个想吃“べっこう饴”的矮人，得到“オカリナ”；将“オカリナ”给一个找珍贵乐器的矮人，得到“时の齿车”；将“时の齿车”给一个说飞空艇零件不足的矮人，得到“つるはし”；将“つるはし”给一个需要挖掘道具的矮人，得到“ネリクのサイン”；将“ネリクのサイン”给一个想得到“ネリクのサイン”的矮人，得到“魔女の秘药”；将“魔女の秘药”给一个大叫肚子痛的矮人，得到“スミスの道具”，将“スミスの道具”交给一个找道具的矮人，得到“家の键”；将“家の键”给一个在找钥匙的矮人，得到“ネコの髭”；将“ネコの髭”给一个只会说“……”的矮人，得到“スタールビー”。最后将“スタールビー”给那个巨人就能让它让开道路前往下一层了。(呼~好累……-_-b)



村庄 MAP

这里道具屋能买到强力的武器和防具，不要错过，不过价格就……

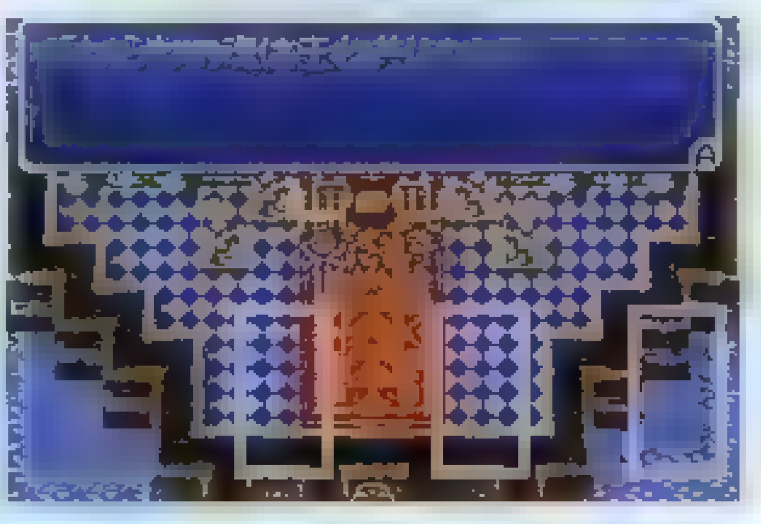


赤魔导士村

这里可以买到所有的黑魔法和白魔法，还有出售武器防具的，右下房间是宿屋，左上的房间是出口。

死人王 MAP

这一层中间的房间里有死人王和王后，记住他们可是在怪物图鉴里有名有号的，打败之！有的房间门口有士兵把守，打败后可以进去拿道具。有的士兵会拦住路，一个字——杀！通往下层的楼梯在地图下方的中部。



BOSS（B10F）

テュポーン

掉落道具：げんじのかぶと

这个《FF VI》的老大这次就比较弱了，除了“鼻息”这招物理攻击外没什么其他的招式。ヘイストトストライ的战术对它还是有效。打败它后得到的“源氏之兜”可是系列的经典道具，不错哦。另外，冰魔法是它的弱点。

BOSS（B20F）

オルトロス

掉落道具：ルーンのつえ

想不到这个小弟居然比它老大还厉害点，这个在《FF VI》里的小强这次居然追到《FF I》里面来了。它的主要攻击手段是“スミ”的暗黑攻击和物理攻击，它的物理攻击Hit数较多，会造成比较大的伤害，白魔注意回复HP。它的弱点是火焰和雷魔法。

BOSS（B30F）

まれつしゃ

掉落道具：ラストエリクサ

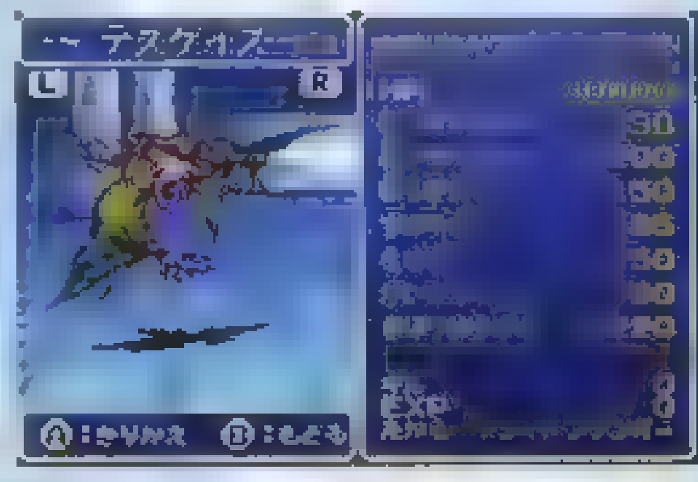
一来到这里发现居然是个村镇，不过里面的村民脸色不太好，一看就有变僵尸的可能性（《生化危机》的《FF》版？），还有的村民已经石化了。走到村庄中部，与一个拦路的村民对话就可以到里面的房间见到这一层的BOSS了。一看……Oh，My God！居然是魔列车！让我用一个凤凰之尾秒杀它先……Oh，No！忘记《FF I》不能对敌人用道具，哭。(T_T) 算了，还是老老实实硬上吧。魔列车的单体物理攻击和“酸性雨”的全体攻击都是要注意的招式，白魔注意加血。它的弱点是火魔法或白魔的ディア系的魔法。

BOSS（B40F）

デスゲイズ

掉落道具：ライトブリンガ

这家伙在《FF VI》要追着打才会交出最终召唤兽巴哈姆特，在这次的隐藏BOSS中实力算不错了。攻击力比较高，不注意回复很容易死人，但这家伙出即死魔法デス的キル频率太高了，难道它就不知道我们有伟大的“まもりのゆびわ”和バマジク么？有了这两招，不怕磨不死它。打倒他后得到的武器ライトブリンガ－是赤魔的专有装备，带敏捷、知力、体力各加5的效果，并且攻击力不俗，让赤魔的实力提升了一个档次。之后传送出去的房间里有游戏中的最强武器，系列的经典道具——アルテマウェポン，其伤害力根据HP的剩余量发生变化，HP越接近HP最大值攻击力越大。



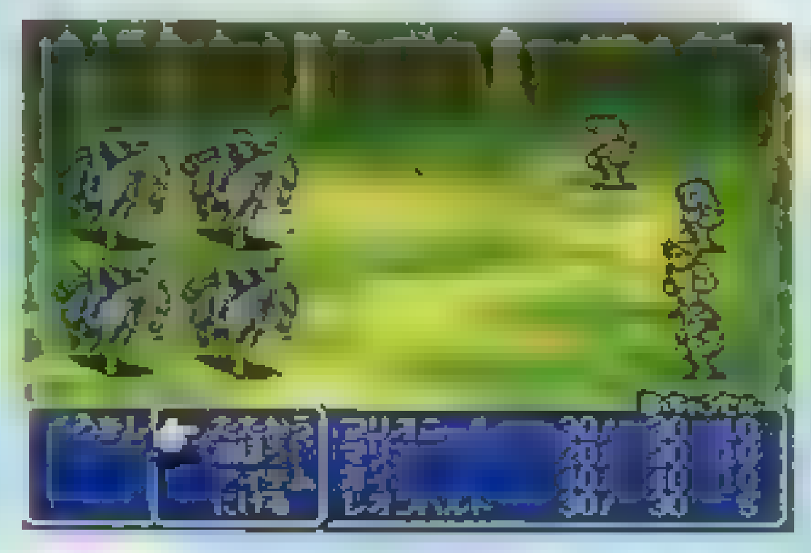
接着请大家欣赏《FF II》！

文 沙罗

FINAL FANTASY II
ファイナルファンタジーII

OPENING

长久的和平终于宣告终结。帕拉美基亚帝国的皇帝从魔界呼唤出魔物，开始了其征服世界的野心。为对抗帝国，菲恩王国成立了反抗组织，但在帝国军的总攻击下王城失守，反抗军也不得不撤退到位于边境的小村镇。居住在菲恩国境内的弗里奥尼尔等人也被迫展开逃亡。不过在这个过程中弗里奥尼尔等人遭到了黑骑士们的袭击。没有任何征兆，在为各个角色起好名字后便突然开始了战斗。在这场没有魔法没有辅助物品的战斗中，主角们是如此地软弱无力，一个回合下来便全军覆没。所幸在战斗结束后，弗里奥尼尔等三人被菲恩王国的人所救，但玛丽亚的兄长莱因哈特却一直下落不明。最后，三人毅然加入了对抗帝国的战争……

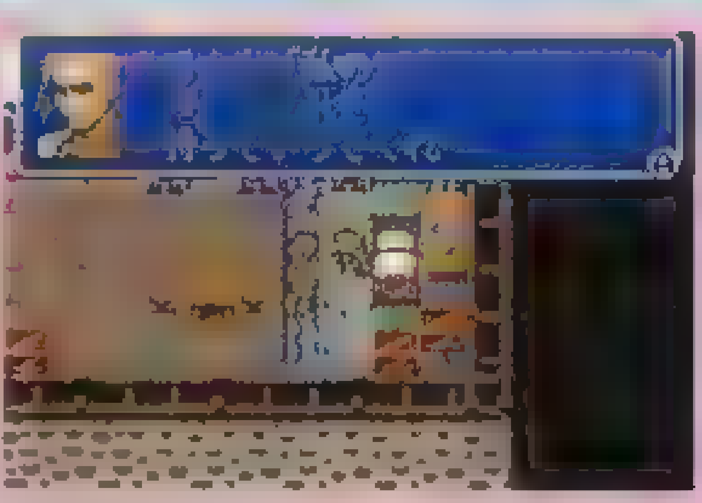


1 前往被帝国军占领的菲恩城

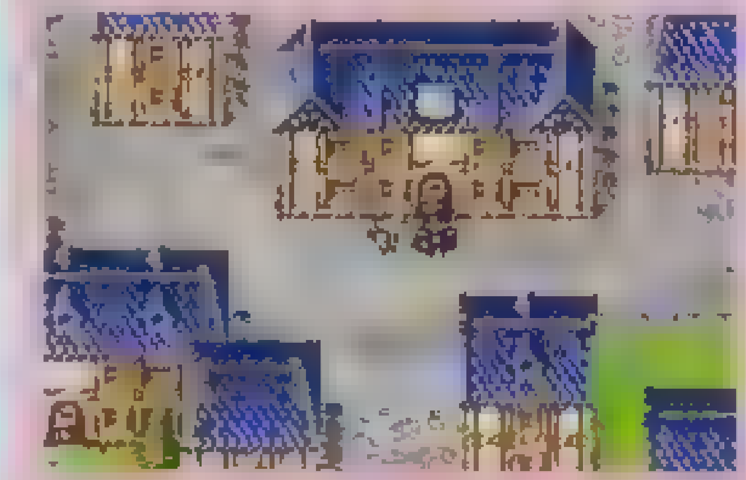
主角等人迫不及待地希望加入菲恩王国的反抗军，但希尔达公主却拒绝了他们的要求。在记下了暗语“のばら”(野蔷薇)之后，反抗军的军师便建议大家先去菲恩王国看看那里的现状。

菲恩王国如今已经被帝国军所占领，城镇内到处都是野蛮的帝国军士兵。在酒吧的暗室中，大家找到了身负重伤、已经亡国的卡修奥恩王国第一王子斯科特。从他口中得知菲恩王国之所以会迅速地战败，是因为博根伯爵背叛的缘故。在留下了鼓励弟弟戈登的遗言并交给了主角一个“リング”(戒指)后，斯科特便带着对希尔达公主的爱离开了人世。

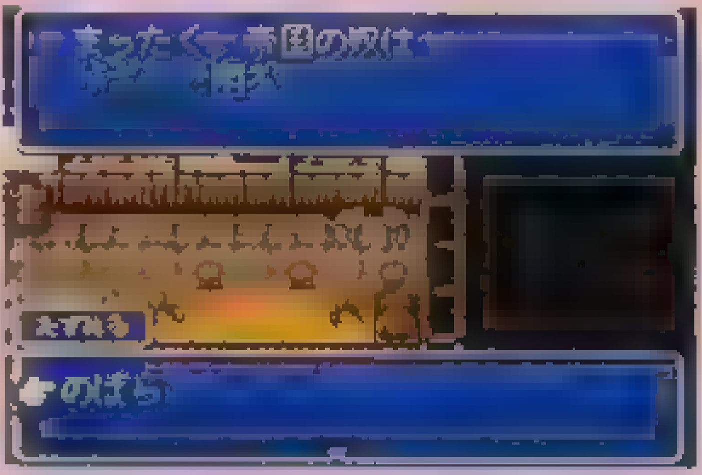
返回阿尔提亚镇，将戒指给希尔达公主看后，公主同意了大家加入反抗军的请求，希望大家与军师敏皓一起去调查秘银金属的相关线索。



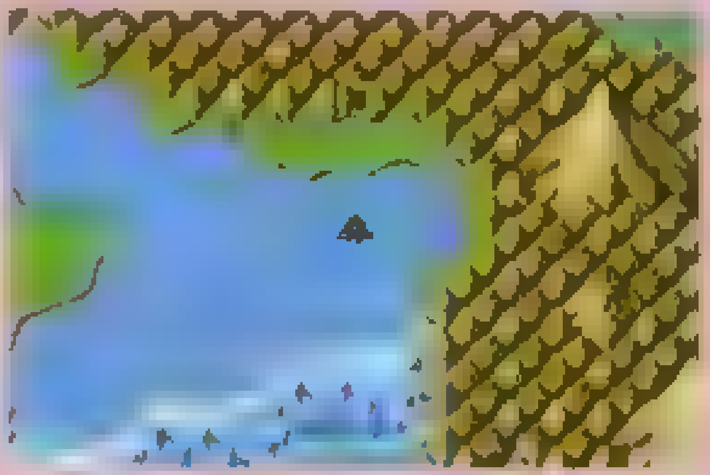
▲斯科特留下的“リング”(戒指)拥有查看世界地图的能力。只要按住B键再按下选择键即可查看世界地图。



▲镇内的敌人非常强大，初期能力不够的话千万不要去招惹，否则必死无疑。



▶在酒吧内，利用暗语“のばら”与站在柜台后人对话，便能够进入暗道。

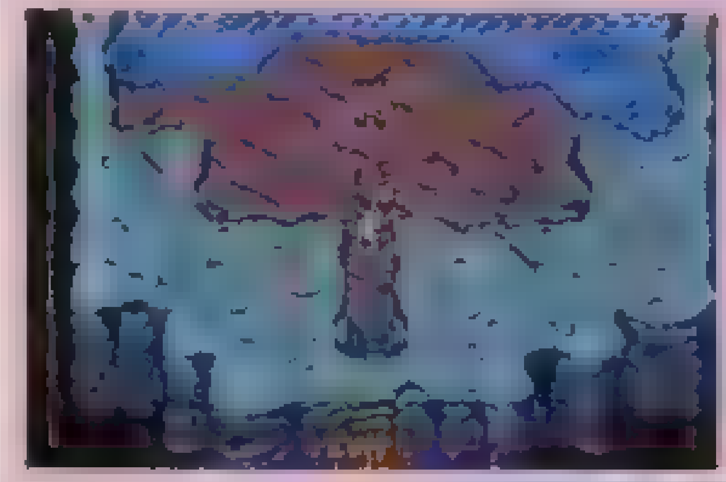


▲敏皓加入后，就能够使用他的木舟渡过河流了。在乘坐木舟时不会遇敌。

2 寻找秘银金属

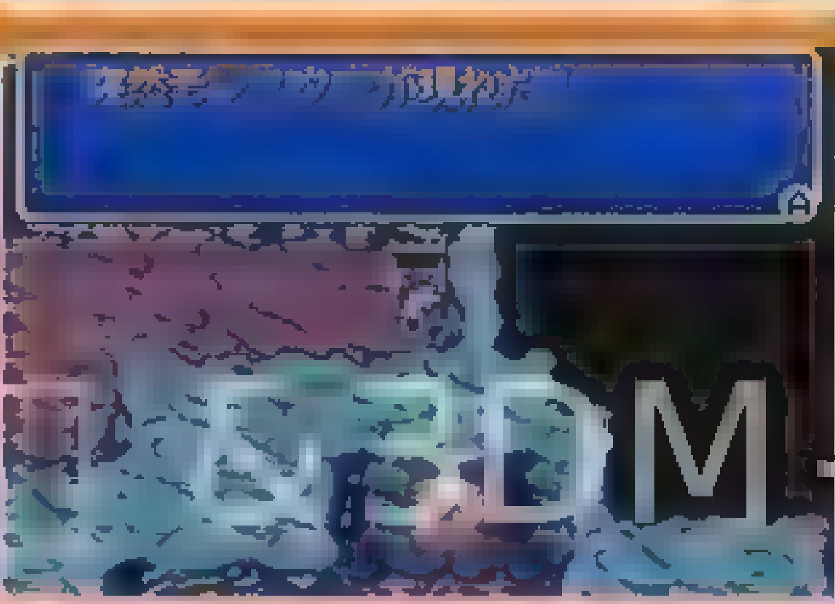
虽然见到了约瑟夫，但他却无论如何也不相信主角人一行人的使者身分，提出只有主角一行前去セミテの泷救出那里的人后，才肯透露秘银的消息。

在瀑布洞窟的地下3层中，大家意外地遇到了先前一直呆在アルテアの町，自称是世界第一盗贼的ポール。从他口中得知，背叛了菲恩王国的博根伯爵将约瑟夫的女儿当作人质并要挟他不准作任何反抗行动。而大家一直苦寻的秘银金属则藏在这个洞窟的地下5层中。



◀BOSS的能力比较平均，如果能够提升队员的攻防能力的话，战斗就会很轻松了。

▶洞中有不少房间，里面空无一物。如果自身能力不足的话，就不要进去了，免得浪费时间还要遇到一堆怪物。



◀洞窟的地下5层有一个宝箱打开后有怪物出现，要事先作好战斗准备。

弗里奥尼尔 フリオニール

本作主人公，菲恩王国的公民。与玛利亚、伽伊和莱因哈特三人是从小到大的好友。他们的故乡由于遭到了帝国军的袭击而毁灭。他们在逃亡的过程中又遇到了黑骑士的追击，所幸被菲恩王国的反抗军所救，之后便加入了反抗军，参加对抗帝国的战斗。

各方面能力都非常平均。初期装备是剑和盾，可攻可守。建议学回复性魔法。

一 从希尔达公主那里记住“のばら”后，前往北方湖泊对岸的フィンの町的酒吧。利用“のばら”这一暗号见到王子スコット，并将得到的リング给公主看。

二 敏皓加入后，前往东北方的パルムの町再坐船到ポフトの町，之后再前往西北方的サラマンドの町找ヨーゼフ。最后一直向西再顺着小河东行前往セミテの泷救助那里的人。

三 返回アルテアの町将“ミスリル”金属给公主看，然后去武器店将秘银交给トブール。再次与公主对话后，接受阻止大战舰建造的任务，前往ポフトの町东边的バフスクの町。

四 回到ポフトの町向希德打听飞空船的弱点，之后再依次与公主、菲恩国王、公主对话。为了得到能够打开カシュオーン城门的“女神のベル”，而与约瑟夫一起前往雪原洞窟。

五 进入カシュオーン城后，ゴードン加入队伍。在城内找到“エギルのたいまつ”后，再用它来接触用来破坏大战舰的太阳之炎。

六 前往菲恩王国北方的大战舰补给基地，利用通行证进入战舰内部。在顺利救出被抓走的希德和公主后，将太阳之炎丢入机关室的引擎中，将大战舰引爆。

七 遵照菲恩国王的遗言，大家外出寻找最后的龙骑士。前往パルム村在码头与レイラ对话后便由她将大家带到了ディスト城。

八 前往ディスト城北方的洞窟中找到能够听懂飞龙语言的“ペンダント”后，为了将飞龙蛋沉入命之泉中，又再一次前往北方的洞窟。

九 返回反抗军的据点后，希尔达公主的样子非常奇怪。去公主房间后发现，原来她其实是怪物变化而成的假冒者。在变回真正面目后，朝主角等人袭来。

十 为了救出公主而朝东南方沙漠附近的パラメキア的斗技场出发。在进入了斗技场后打败ベヒーモス，在地牢中救出公主。

十一 返回アルテアの町后，立刻向北前往菲恩城参与夺城的作战。在菲恩城的入口处レイラ会再度加入。当作战成功后反抗军的其他成员都会返回。

十二 与公主、戈登对话并记下关键词。前往フィンの町左下民家利用关键词“エクメトテロエス”找ポール对话后，再去フィン城4楼调查镜子，继续前进得到“しろいかめん”。

十三 前往位于アルテアの町南方偏西的ミシディアの町，打听到必要情报后并将白面具安在地下的女神像后再前往地图上最南方的小岛取得黑面具。前往ミシディア洞窟。

十四 前往ミシディアの町北方偏西的海上的米西迪亚之塔。在即将进入塔内时众人被利维亚桑所吞噬。在其体内リチャード加入。在船前打败ラウンドウォーム。

十五 再度前往米西迪亚之塔，分别打败守塔的三个BOSS后，见到敏皓。在他牺牲了自己后，获得究极的魔法之书“创世之书”。之后返回フィン城。

十六 返回菲恩城找公主，记下关键词“龙卷”后在3楼的镜子房间中，对着镜子使用“ペンダント”。得到了飞龙以后，便可以前往北方的龙卷风中。

十七 在庆祝宴会中发生事件，与公主对话并记下“パラメキア”后去镇内ポール家与シド对话，最后利用停在ポフトの町的飞空艇前往斗技场附近的パラメキア。

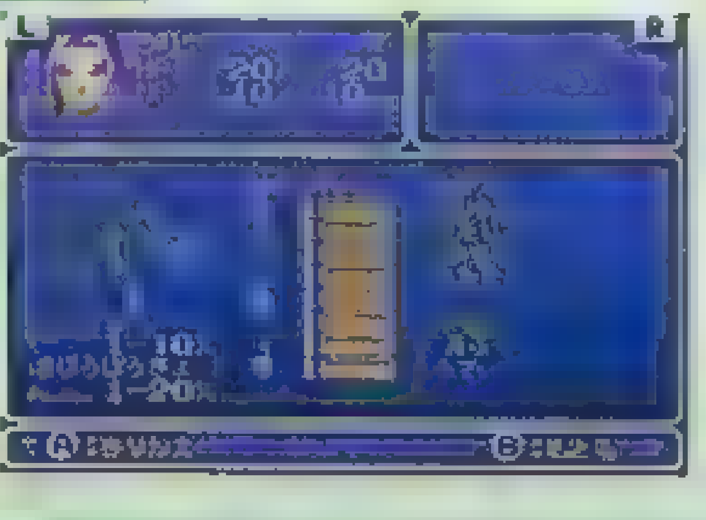
十八 降落在パラメキア城城顶上后，在8楼发生事件，リチャード离开队伍。事件之后，回到菲恩城时最后的同伴レオンハルト加入。

十九 与公主对话，记下关键词“ジェイド”并借此询问后，前往パルム镇东南方靠近海峡的ジェイド。在地下6层中转移到パンデモニウム。与皇帝进行最后的战斗。

熟练度系统

在本作中，武器和魔法都设置有熟练度这一系统。当熟练度的点数越高时，该项能力所发挥的威力、效果也就更加显著。敌人越强，熟练度则提升得越快，反之则不能提升。

武器



在战斗结束时，只有该角色装备着的某一种武器的熟练度会上升。当双手同时装备不同的武器时，两种武器的熟练度都会提高。熟练度等级越高的话，该武器的攻击力和命中率就会越高。不过要注意的是，只有在战斗中使用了该武器进行攻击后，熟练度才会增加。

盾

只要装备了盾牌并在战斗中有过任意的行动后，熟练度就能上升。其效果是提升回避率。

魔法

每个魔法都拥有各自不同的熟练度。熟练度等级越高，那么其发挥出的效果和成功率则都会上升。另外，还有一部分魔法可以在非战斗时使用。

成长系统

本作取消了人物等级的概念，各个角色的能力提升都需要借助不断的战斗来实现。总的来说，在战斗中使用采取什么行动，那么对应该行动的能力就会提升。但是，如果在战斗中逃跑，或者死亡、石化的话，就无法提升能力了。

成长要素一览

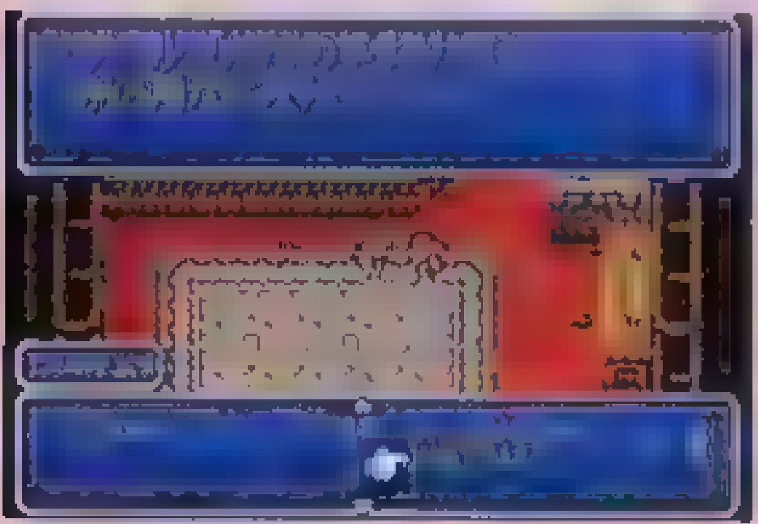
行动	对应成长项目	主要提升能力
战斗	力量	物理攻击的命中率、威力
战斗中HP减少	体力	HP最大值
使用白魔法	精神	白魔法成功率、效果
使用黑魔法	智力	黑魔法成功率、效果
战斗中MP减少	魔力	MP最大值
装备武器攻击	命中率	攻击回数、命中率
被物理攻击打中	回避率	物理攻击的回避率
	速度	抢先攻击的发生率
被魔法、特殊攻击打中	魔法防御	特殊攻击的回避率

3 大战舰启动

成功地将秘银带回了反抗军的据点后，秘银金属制的武器防具也终于制造出来了。这一下帝国军和反抗军在装备上的差距也被缩短了。接下来，大家要在帝国军负责制造大战舰的暗黑骑士返回战舰前，潜入パフスクの町并阻止大战舰的制造。

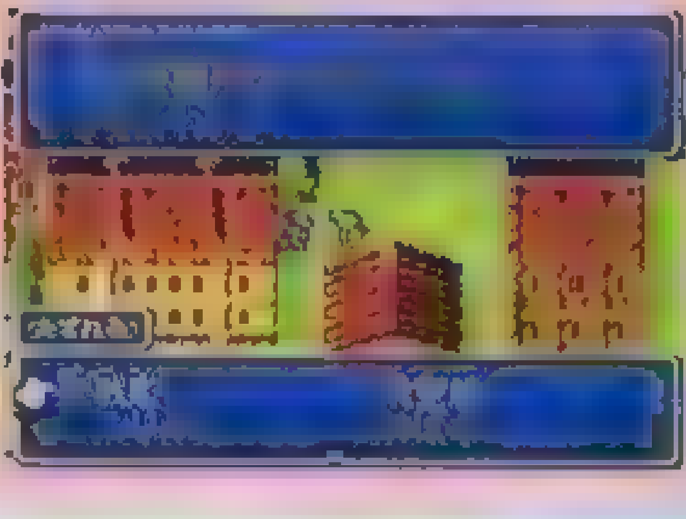
由于暗黑骑士另有任务外出，所以负责战舰建造的任务便暂由博根伯爵代为担任。在パフスクの町的南面，大家顺利地与反抗军的内应接了头。在前往通向大战舰的下水道中，大家意外地遇到了一直暗中指挥着大战舰制造的那位传闻中的暗黑骑士。如今大战舰已经成功完成，主角等人的任务彻底失败了……原本以为仇家见面将会是一场恶战，谁知暗黑骑士要求主角等人尽快投降后便放过了他们。

▲在ポフトの町的酒吧中会遇到制造飞空艇的希德。只要交纳一定量的资金，就可以用飞空艇飞往任何去过的地方了。



▲将秘银金属交给トブール后，商店里就会多出秘银金属制的武器和防具。

▼跟武器店南面的帝国军士兵对话，就会发现他是反抗军的一员。



▲在下水道中找到的"つうこうしょう"（通行证），这对以后大有帮助。带上吧。

玛丽亚 マリア

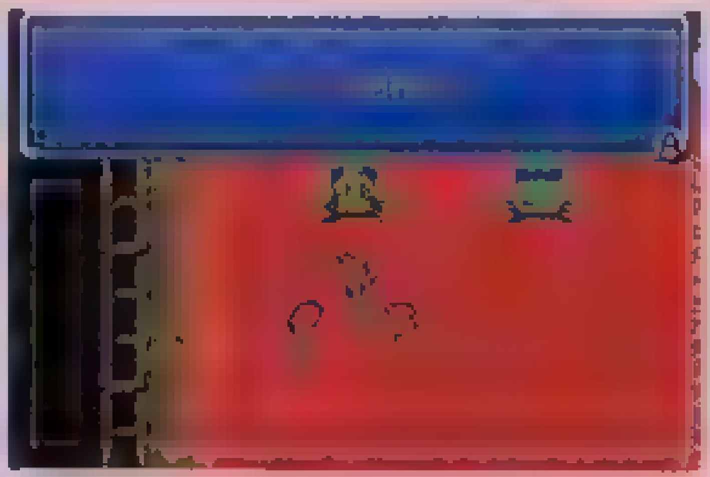
与弗里奥尼尔等人一样在濒死时被菲恩王国的反抗军所救，从此展开了战斗之旅。时常挂念着自己下落不明的哥哥莱因哈特，有时候也会为此而流泪。

智力较高，比较擅长使用魔法。加上初期使用的弓箭，特别适合在后方作战。HP较低应该注意。

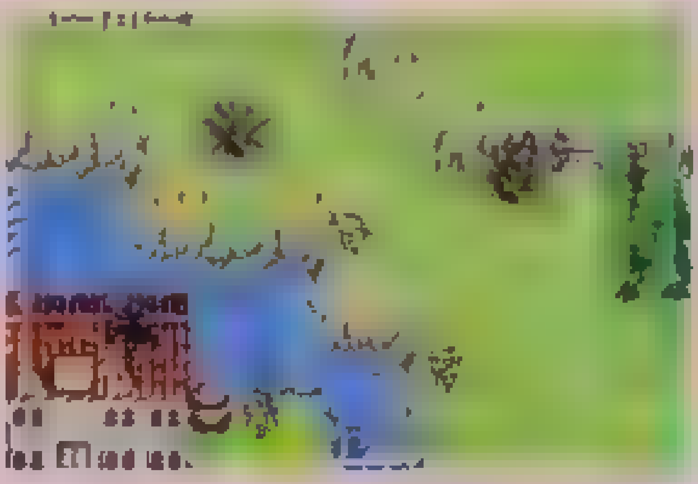
4 寻求女神之铃

大战舰的完成令世界各地的人民陷入水深火热之中。菲恩王也因为这一冲击性的事实而加重了病情。为了破坏大战舰，大家请教了制造飞空艇的希德，从他那里，大家得知飞空艇的动力源是"太阳之炎"，大战舰的能源也应该是相同的。由于太阳之炎很难控制，稍微一个不小心就会失控，引起大爆炸，所以大家一致认为引爆大战舰是最佳的破坏手段。太阳之炎是卡修奥恩王国的象征，虽然国家已经沦陷，但火焰依然在城内熊熊燃烧着。而已经去世的斯科特王子在战败之时，为了保护好太阳之炎，已经将王城的大门牢牢封印了。想要解开封印，就需要"女神之铃"。女神之铃位于雪原洞窟之中，由于斯科特王子已死，第二王子戈登也因为大战舰的奇袭而下落不明，因此大家不得不再度前往雪原，寻求约瑟夫的帮助……

▲雪上船就藏在瀑布洞窟1层的暗道里。暗道旁有一颗蓝色的石头，所以很容易找到。



▲敏腊为了专心治疗各地的伤员们，决定留在据点内。因此不得不离开队伍。



▲ポフト、アルテア等村镇也遭到了大战舰的袭击，死伤无数……

▲女神之铃位于图中房间的右边墙壁后面。有BOSS哦。

5 太阳之炎

在使用女神之铃解开了大门的封印后，大家进入了カシュオーン城内并遇到了独自一人的戈登。摆脱了过去的阴影，终于鼓起勇气的他决心帮助主角一行人取得太阳之炎而加入了队伍。

▲悲惨的一幕终于发生，第二个离队的同伴……

刚一走出カシュオーン城时，天空便出现了大战舰的身影。看样子似乎它正在追逐一架小型的飞空艇……

▲守护火把的BOSS如果能使用"古代のつるぎ"（古代之剑）进行诅咒的话，能力就会大幅度下降。

▼对着太阳之炎使用エギルのたいまつ即可将火焰转移过来。

魔法	用途	说明
ファイア	战斗中	给予炎系的伤害
サンダー	战斗中	给予雷系的伤害
ブリザド	战斗中	给予冰系的伤害
フレアー	战斗中	引发核融合并给予伤害
デス	战斗中	一定几率令对手立刻死亡
デジョン	战斗中 移动时	将对手送入异次元世界 在迷宫中回到上一层
バ サク	战斗中	攻击力一段时间内上升
ヘイスト	战斗中	攻击次数一段时间内上升
ケアル	战斗中 移动时	回复HP
レイズ	战斗中 移动时	复活同伴
バスナ	战斗中	治疗战斗中暂时的异常状态
エスナ	战斗中/移动时	治疗异常状态
バリア	战斗中	张开防御特殊攻击的防御壁
ブリンク	战斗中	制造分身，令回避率上升
プロテス	战斗中	令防御力上升
シエル	战斗中	魔法防御力上升
ウォール	战斗中	魔法防御力上升
デスペル	战斗中	消除バリア
ミニマム	战斗中	令对手出现“こびと”状态
サイレス	战斗中	令对手出现“ちんもく”
アンチ	战斗中	给予对手MP一定伤害
フォーグ	战斗中	令对手变成“わすれる”状态
スロウ	战斗中	令攻击次数暂时下降
チェンジ	战斗中	另对手的HP、MP数值互换
フィア	战斗中	令敌人因恐惧而逃跑
ホ リ	战斗中	给予敌人神圣力量的伤害
テレポ	战斗中 移动时	将对手转送到异次元世界 从迷宫中脱离
クラウダ	战斗中	给予敌人毒攻击
ドレイン	战斗中	吸收对手的HP
アスピル	战斗中	吸收对手的MP
スリプル	战斗中	令对手进入“ねむり”状态
スタン	战斗中	令对手进入“まひ”状态
ストップ	战斗中	令对手进入“まひ”状态
コンフュ	战斗中	令对手进入“こんらん”状态
ブライン	战斗中	令对手进入“くらやみ”状态
カーズ	战斗中	令对手进入“のろい”状态
トード	战斗中	令对手进入“かえる”状态
ブレイク	战斗中	令对手进入“いし”状态
オ ラ	战斗中	令对手各方面能力增强
アルテマ	战斗中	被封印的究极魔法（约有普通属性魔法16倍的伤害）

回复物品

名称	价格	使用效果
ポーション	50	HP小回复
ハイポーション	500	HP中回复
めぐすり	100	治疗“くらやみ”状态
どくけし	200	治疗“もうどく”状态
じゅうじか	1000	治疗“のろい”状态
とんかち	2000	治疗“わすれる”
おとめのキッス	2500	治疗“かえる”
きんのはり	2500	治疗“いし”
フェニックスのお	5000	复活一位同伴
エーテル	2500	MP小回复
コテージ	5000	在野外使用，HP、MP完全回复
エリクシャー	50000	HP、MP完全回复

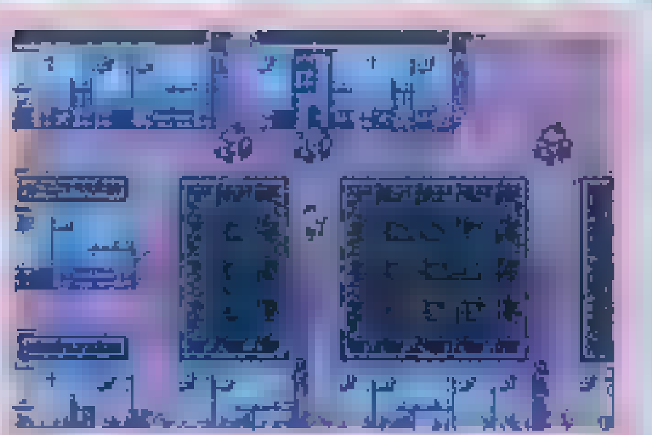
名称	价格	使用效果
つめたがい	250	与“ノエル16”效果相同
にんにく	50	仅给予不死系敌人伤害
なんきょくのかぜ	500	与“ふぶき16”效果相同
ユニコ ンのつの	500	与“バスナ16”效果相同
けんじゃのちえ	5000	将智力变成99
せいじゃのこころ	5000	将精神变成99
りゅうきんのビン	300	与“クラウダ16”效果相同
ミスリルミラ	500	与“ウォ ル16”效果相同
ヘルファイヤ	150	与“ファイア5”效果相同
うらぎりのきば	500	与“コンフュ16”效果相同
くものいと	250	与“スロウ9”效果相同
ねむりそう	400	与“スリプル16”效果相同
だいちのドラム	8000	与じしん10效果相同
ちんもくのかね	1500	与“サイレス16”效果相同
しにがみのぞう	4000	与“フィア 10”效果相同
エルメスのくつ	400	与“ヘイスト8”效果相同
すなどけい	300	与“ストップ8”效果相同
ウインドフルート	4000	与“たつまき13”效果相同
バッカスのさけ	300	令攻击力上升同时回避率下降

6

引爆大战舰吧!

返回反抗军的据点，大家这才得知希尔达公主已经被帝国军给抓走了。为了救回公主，主角等人立刻朝着菲恩王国北方、大战舰的补给基地出发了。

▲在遇到看守的阻拦时 只要出示通行证即可。



▲在第5层中，各处都有敌人的把守，所以只能按照特定的路线前进。

在大战舰中，主角一行找到并救出了被囚禁的公主和希德，甚至成功地将太阳之炎丢入了大战舰的引擎中，引发了爆炸。不过在战舰即将爆炸之前，他们又意外地遇到了之前的那位暗黑骑士，玛丽亚从他说话的声音中，似乎听出了什么端倪……

7

虽然公主平安无事，但菲恩国王的病情越来越重。在临终前，他分别对戈登、敏晤和弗里奥尼尔三人下达了最后的指示：请戈登担任反抗军的指挥；请敏晤去寻找传说中的究级魔法“创世”；请弗里奥尼尔寻找幸存的龙骑士。

大家在パルムの町寻找前往ディスト城的船只时，一位女船员主动出面。虽然玛丽亚觉得事有蹊跷，但在没有任何船只能去ディスト城的现在，大家也只能乘坐那位女船员的船了……

◀国王的死虽然令人伤心，不过却令大家更加地团结了。

▶女船员如此亲切地请求众人上她的船 实际上却是海贼的女首领。

莱因哈特

レオンハルト

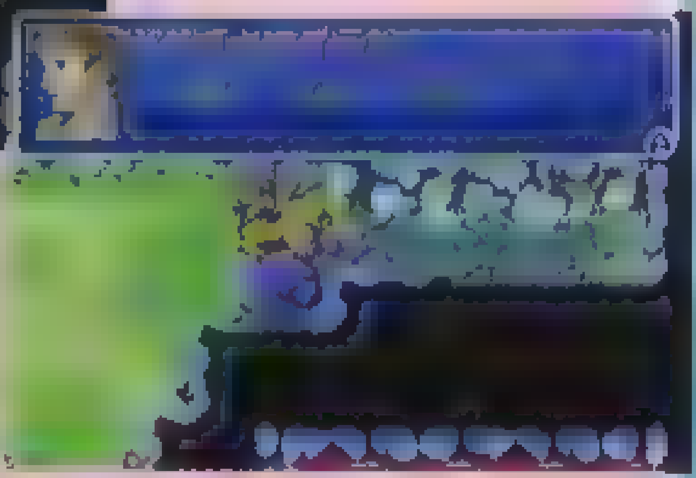
弗里奥尼尔等人的好友，同时也是玛利亚的亲哥哥。在与大家一起逃亡的过程中，由于遭到了黑骑士的袭击而下落不明。而当他与弗里奥尼尔等人再会时，却已经是帝国军的一名黑骑士了……

8

在ディスト城内，大家遇到了一对母子，母亲告诉大家，房间里现在还躺着最后一只龙，不过由于没人能够听懂飞龙的语言，所以众人不得不前往北方的洞窟找到能够听懂飞龙语的“ペンダント”。

最后的一只飞龙由于在先前的大战中中了毒已经活不长了，所以她留给了大家最后一只飞龙蛋，希望众人能够将其沉入命之泉中令其孵化。

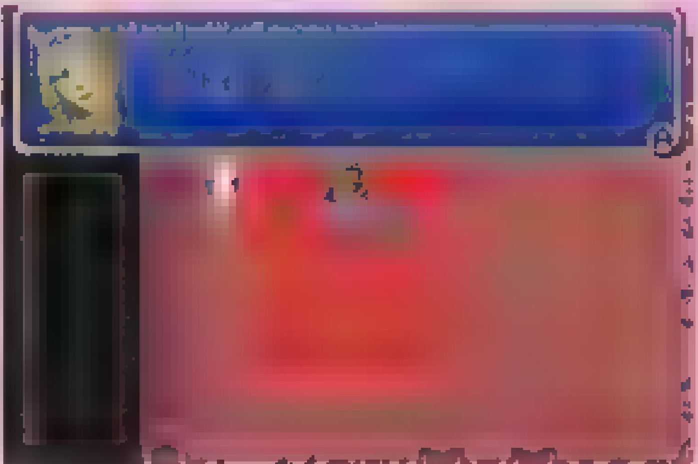
◀项链（ペンダント）就在洞窟的2F。进洞后一直向右走下楼梯就能够找到。



▶BOSS“キマイラ”是强敌，而且其出现数量是随机的（1～4只，建议战斗前先保存记录）。配合提升攻击力的魔法或诅咒它 就能一口气将其击败。

9

回到反抗军的组织据点，戈登告诉大家，希尔达公主的样子非常奇怪，无论大家跟她说什么，她都只会呆呆的笑。不知是否是因为父王的死，受到了太大的冲击……



▲公主支开了其他人，并让弗里奥尼尔到她身边去……但实际上她是个假冒者。

为确认公主的状况，大家又去了公主的房间。公主以有话要对弗里奥尼尔说，而支开了其他的同伴，在房间里只剩下他们两人时，公主说了一句：“到我这边来……”

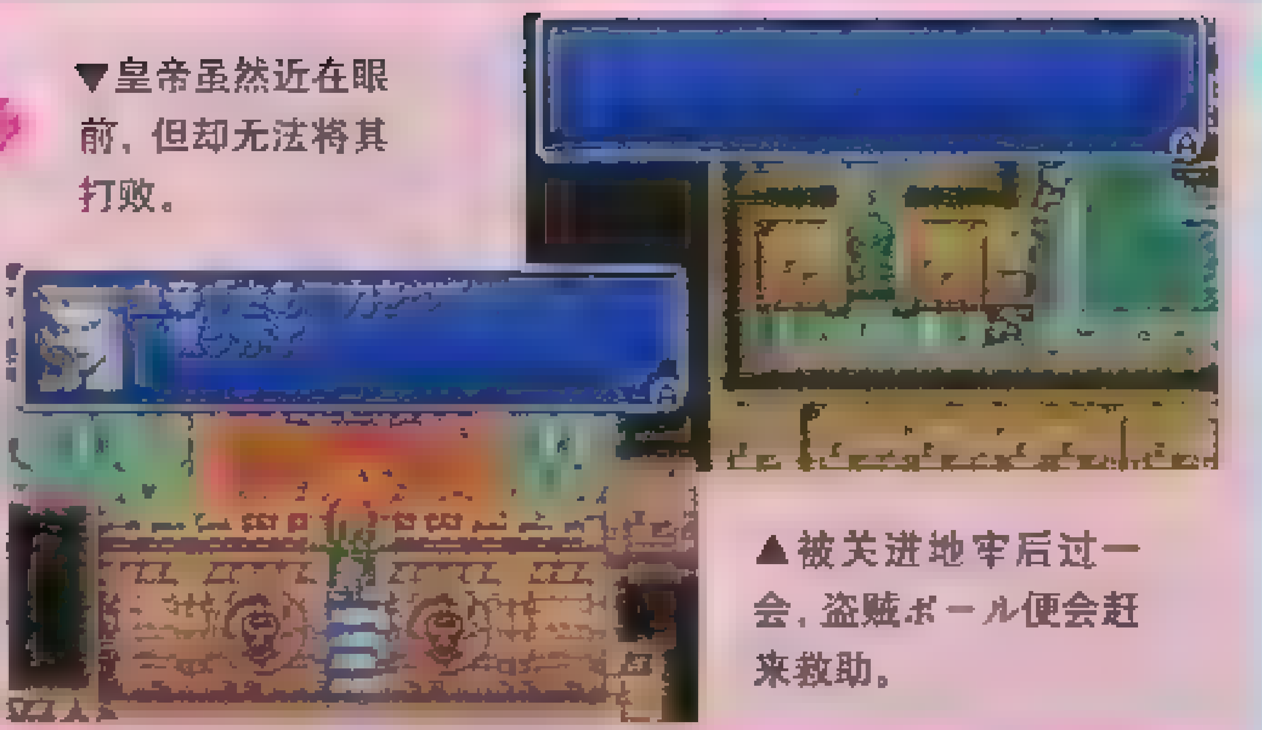
弗里奥尼尔不敢违抗命令而走上了前，此时公主则露出了她的本来面目……在借着大家的帮助将假冒的公主打败后，此时大家才得知真正的公主已经被帝国皇帝当作了斗技场大会的奖品。

▲假冒的公主会使用催眠 混乱等攻击，一定要学会解异常状态的魔法哦。

10

来到斗技场后才发现一切都是皇帝的圈套，大家奋力消灭了一头怪兽后，却又遭到了暗黑骑士的围攻，集体被关进了地牢。

被关进地牢后不久，盗贼ポ　ル便救出了他们。之后大家又在地下1层救出了希尔达公主。为了保护公主安全，戈登先带着公主逃了出去。



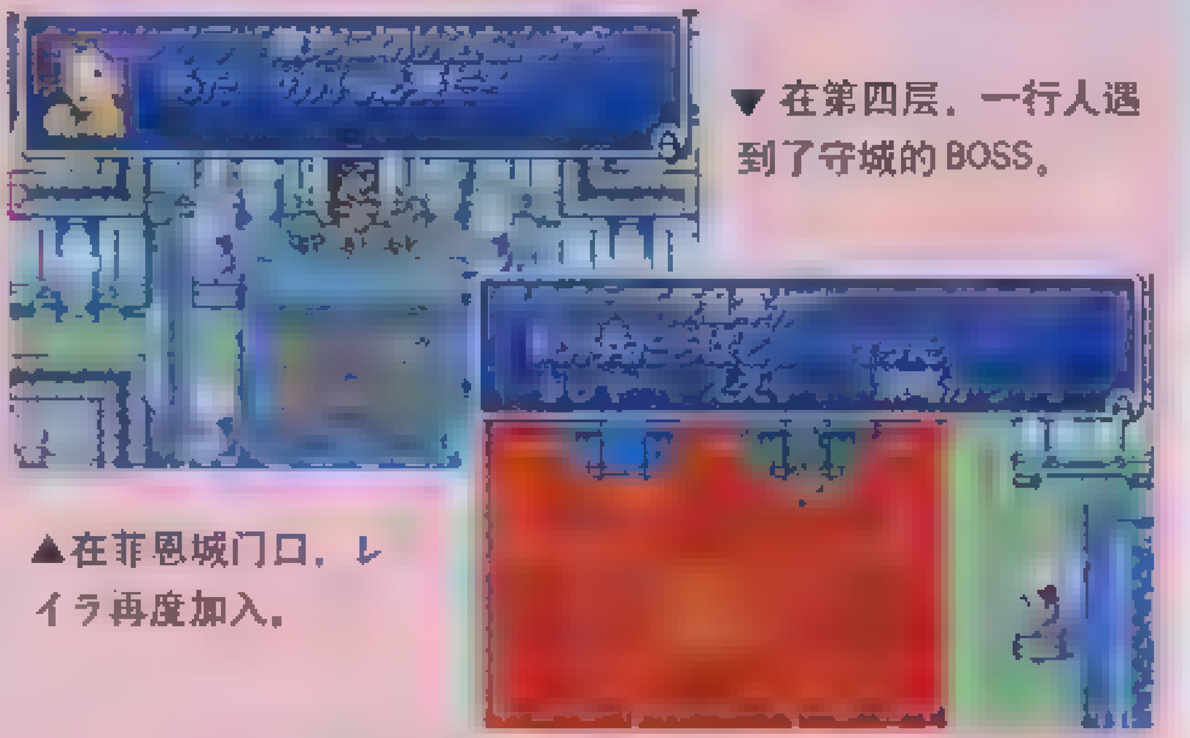
▼皇帝虽然近在眼前，但却无法将其打败。

▲被关进地牢后过一会，盗贼ポール便会赶来救助。

11

回到アルテアの町后，大家从反抗组织的一位成员处得知，几乎所有的反抗军成员都已经去了菲恩城，准备再将城池夺回来。大家急急忙忙地赶到城下后，反抗军的部队将帝国军的主力部队全部吸引了过去，主角一行趁潜入了城内，并成功地打败了守城的ゴートス。

虽然刚刚完成了作战，但是敏晤方面却失去了联络。于是公主只好拜托大家再前往ミシディア村寻找敏晤的下落。

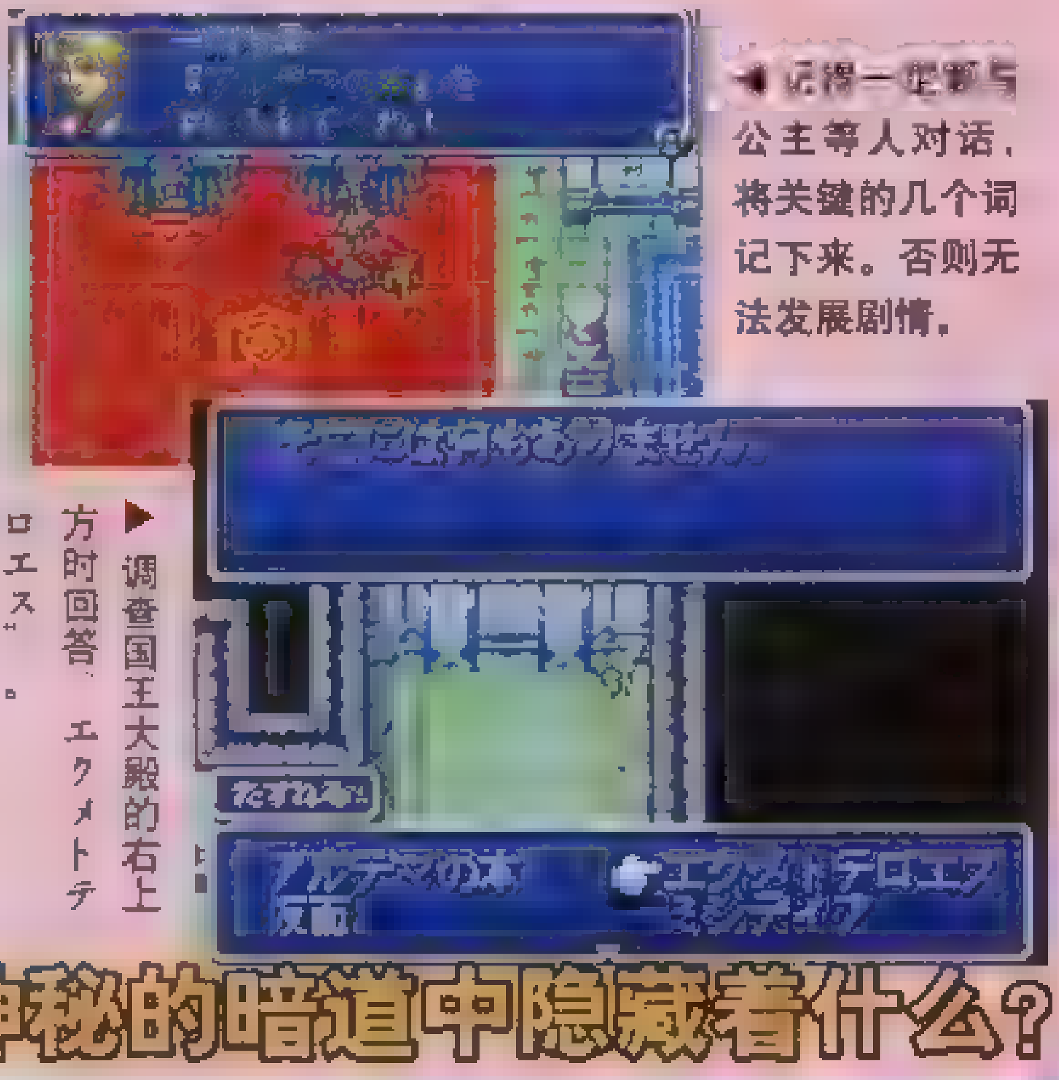


▼在第四层，一行人遇到了守城的BOSS。

▲在菲恩城门口，レイラ再度加入。

12

ポ　ル告诉大家，菲恩城内国王的大殿的右上角有一条秘道。于是大家尝试着用暗语"エクメトテロエス"进入了暗道，同时得到了白色面具。接下来，便该前往魔法之村米西迪亚了。

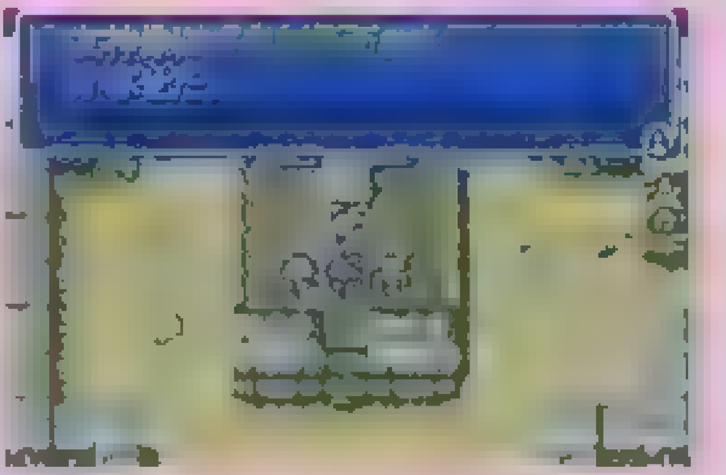


◀记得一定要与公主等人对话，将关键的几个词记下来。否则无法发展剧情。

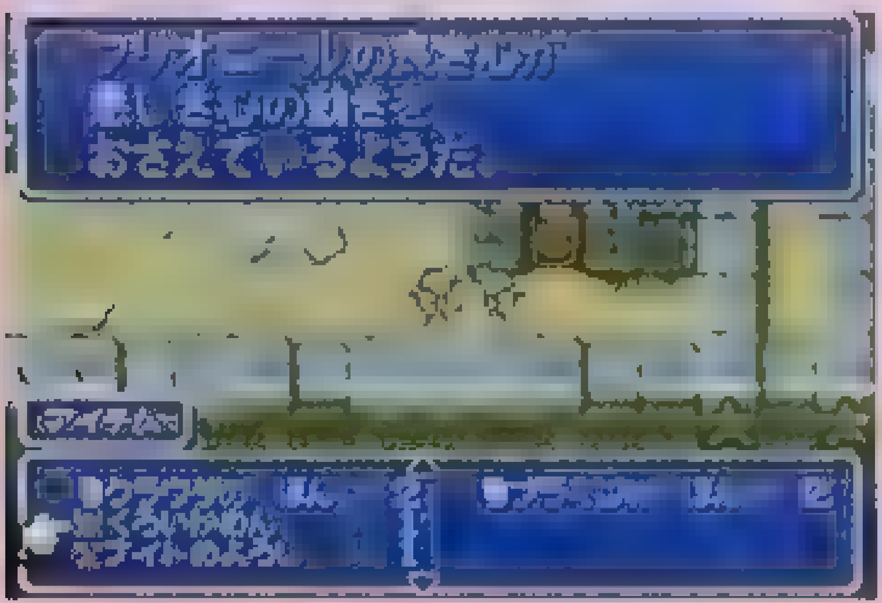
▶调查国王大殿的右上方时回答"エクメトテロエス"。

13

在魔法之村米西迪亚中，大家得知想要开启米西迪亚之塔，就要得到"クリスタルロッド"（水晶杖），而要获得水晶杖，则还需要拥有黑、白两个面具。于是，众人又去了最南方小岛上的洞窟，并顺利得到了黑面具。遵照遗留在米西迪亚村中的书中的说法，众人安装了黑白两个面具后，在洞窟的深处得到了水晶杖。



▲在ミシディアの町一定要记得将白面具安装在女神像上。



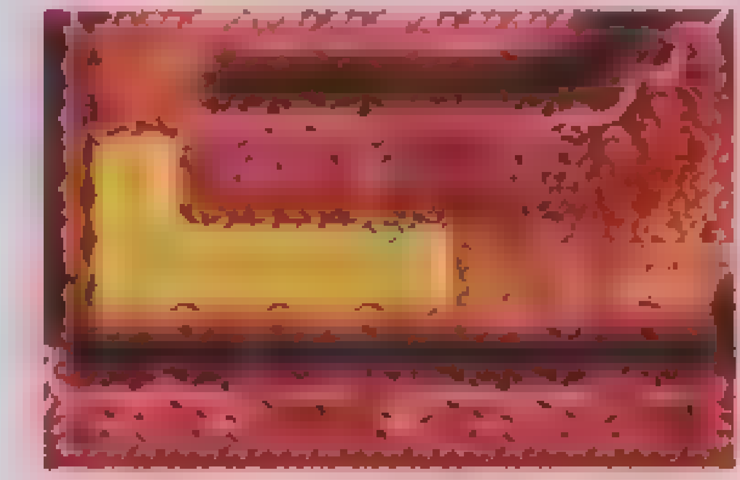
◀在遇到与自己一模一样的ドッペルゲンガー时，记得安装上黑面具。

14

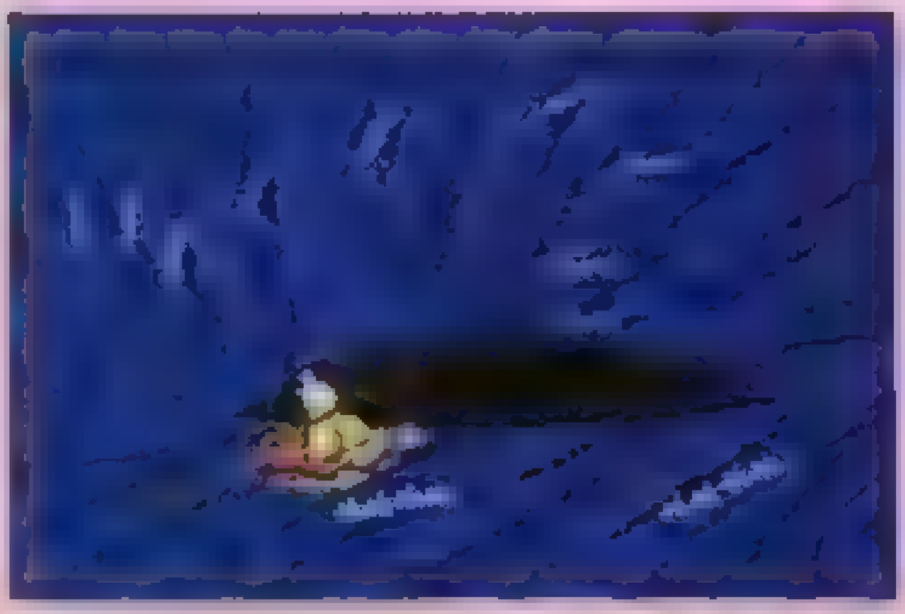
在即将到达米西迪亚之塔时，大家的船却突然遇到了巨大的旋涡……等众人清醒过来时，レイラ已经不见了……

继续前进一段路后，众人又遇到了最后一位龙骑士理查德。原来这个旋涡是海之王利维亚桑造成的。大家都在它的体内！被吞噬的人还有很多，大家都在体内过起了日子……

由于大家的目的都在于被封印的魔法"创世"，于是理查德也加入了队伍。众人一起打败了怪物，逃出了利维亚桑的体内。



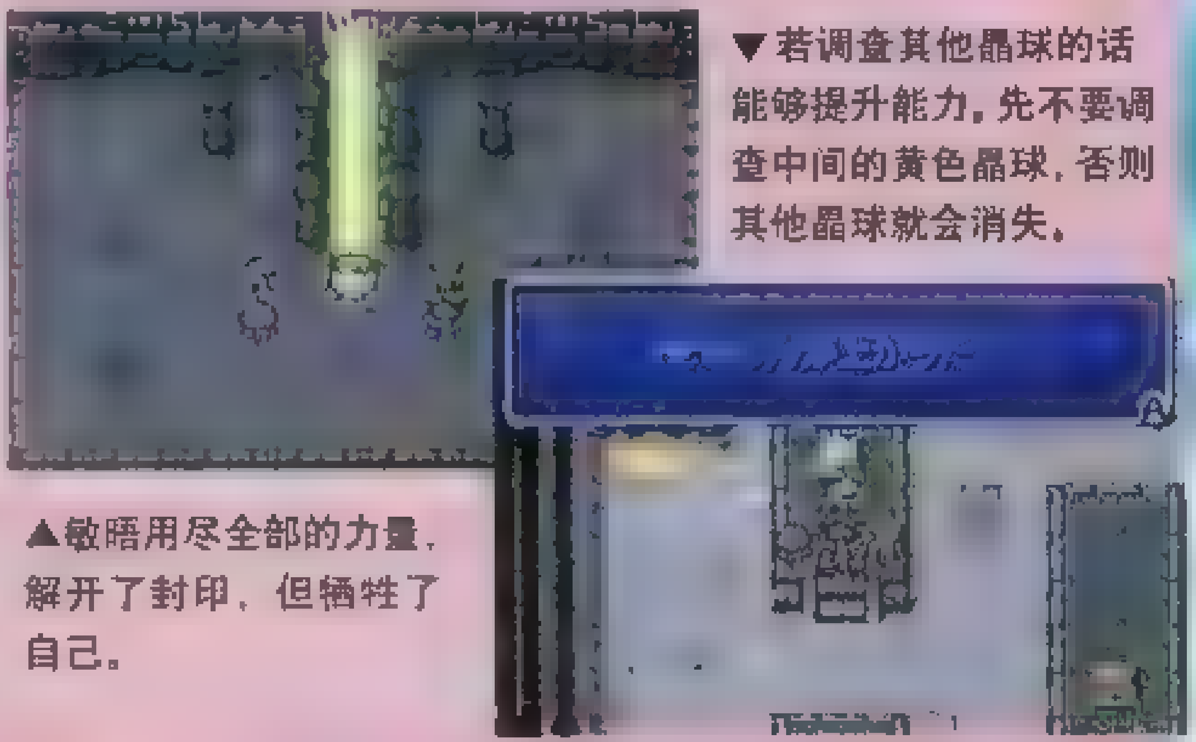
▲在リバイアサン体内行动时　要小心地面上的体液会减少HP。



▲被恐怖的旋涡所吞噬　大家进了怪物的体内。

15

在塔顶，大家见到了久别的敏晤。他现在正对牢固的封印束手无策。见大家到来后，终于下定了决心，使用了全部的力量解开了封印。但同时却牺牲了自己……众人含泪取得了究极的创世魔法，返回了菲恩城。



▼若调查其他晶球的话能够提升能力，先不要调查中间的黄色晶球，否则其他晶球就会消失。

▲敏晤用尽全部的力量，解开了封印，但牺牲了自己。

加伊 ガイ

从小时候起就喜欢饲养各种动物，是个心地善良的年轻人。或许正是因为这个原因，他拥有可以和动物交流的能力，有很多时候多亏了他大家才得以度过难关。不过，似乎飞龙语与其他动物的语言不同，所以他无法听懂。

力量与体力较高，初期装备为斧头。在战斗中也以物理攻击为主。

迷你游戏——神经衰弱

在得到了雪上船并乘坐时，按住A键不放再按B键22次，就会进入迷你游戏"神经衰弱"。玩家只需要不断地选出两张相同的图案，即可完成游戏。电脑会根据玩家的完成时间以及失败的次数，给予不同的物品予以奖励。朝着"无失败、最速"的目标完成游戏吧！

◀▲如果完成游戏时没有任何失误，那么就会获得数万元资金、エリクサー以及コテ-ジ。

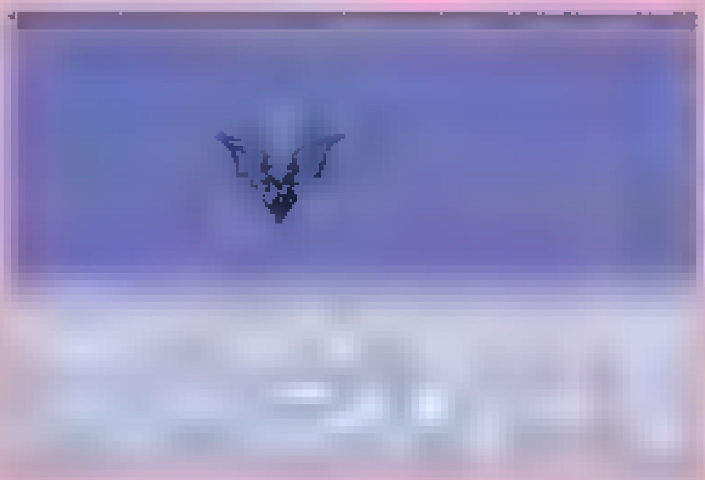
16 龙卷风中

在返回菲恩城的路上，大家发现沿路的村镇一个接一个地被神秘的力量所毁。赶回城中后才得知，皇帝亲自操纵着一个巨大的龙卷风，开始对世界各地进行恐怖的扫荡。龙卷风如今正在慢慢地朝菲恩城逼近……

最后的对策，便是冲入龙卷风中心的无风地带，从内部停止龙卷。为此，大家又在镜子前使用了项链，召来了最后的一只飞龙。现在龙骑士和飞龙都有了，成败就在一瞬之间。

▲龙卷风出现后，アルテア、ガテア、パルム、ポフト几个村镇就都不能进入了。

▲利用关键词"龙卷风"与村内的ポール对话，可进入暗道。获得"吸血剑"。



▲在镜子前使用"ペンダント"，最后的飞龙便会赶来。

▲在龙卷内部的最顶层，皇帝亲自出马。

17 新的皇帝

为了庆祝帝国皇帝的死，大家在菲恩城内举办了盛大的宴会。然而就在舞会中，一位士兵告诉大家，暗黑骑士莱因哈特成为了新的皇帝，并开始了疯狂的屠杀行为……

莱因哈特是玛丽亚的哥哥。大家都认为他是受到了皇帝的操纵才变成这样的。玛丽亚准备尝试去说得兄长，不过パラメキア城是一座高山要塞，步行不能到达。

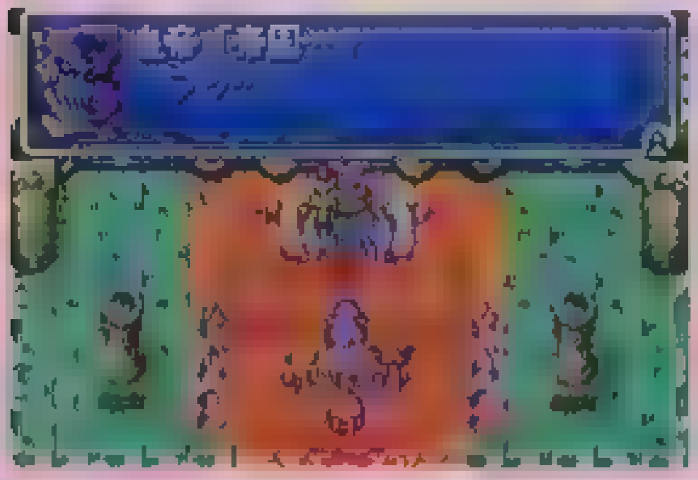
在镇上，大家找到了身受重伤的希德。他将飞空艇赠予了众人后便离开了人世……借着飞空艇，大家顺利地来到了パラメキア城。

▲飞空艇能够去任何地方，且不会遇到敌人的袭击。

▼成功打败了皇帝，众人欢快地跳着美丽的舞蹈（来回打转……）。

18 皇帝复活

在皇帝大殿，大家找到了莱因哈特。原来他并没有被皇帝操纵，仅仅是醉心强大的力量，企图征服整个世界。就在玛丽亚试图说服兄长时，本应死去的皇帝突然出现，此时的他从地狱复活，已经得到了毁灭整个世界的力量。龙骑士理查德见势不妙，召唤了飞龙将众人带离了王城，而自己则丧生在皇帝手中。



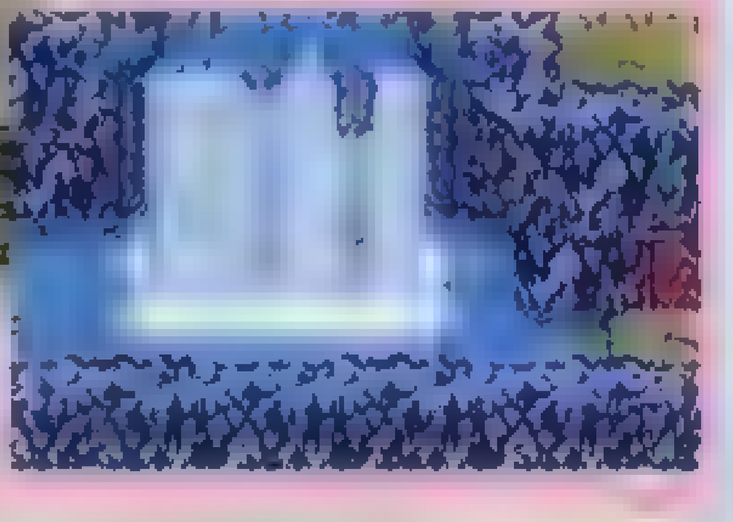
◀皇帝从地狱复活，企图毁灭整个世界。龙骑士理查德为救大家也牺牲了自己。

19

最终迷宫的第4层中，有一个房间共有4道门。从左数第二个进入，可以在第5层得到两个装备；左数第一个进入，在5层的右上的墙壁处可以进入隐藏房间得到名刀"正宗"。左数第三个门内才能通往下一个转移点。

最终BOSS的综合实力虽然很高，但是若能事先将创世魔法的熟练度提升至15、16级的话，便能够给予其硕大无比的伤害。另外，之前得到的吸血剑，在对付最终BOSS时每一击也能减少其2、3000多的HP，反复2、3次就能够轻松获得胜利。

▲将理查德的死讯告诉他的家人并询问关键词"龙骑士"，就能得到"エクスカリバー"（石中剑）。



▼在瀑布的背后有商店，可以进行最后的魔法补给。

重生之魂"Soul of Re-Birth"流程要点

游戏通关后，系统会自动提示玩家存档。返回标题画面后，就可以进入新增的模式"Soul of Re-Birth"了。

▲敏晤在死后来到了一个陌生的地方。

▲早已死去的博根伯爵正在与约瑟夫对决

▲"我们的共同点就是，与他们一同行动过，然后失去了生命……"敏晤的总结性语言精辟无比！

一 敏晤在死后来到了一个陌生的地方。彷徨中遇到了另一位死去的人：卡修奥恩王国第一王子斯科特。在互相打了照面之后，斯科特加入了队伍。

二 在地下2F与ゾンビボーゲン战斗，之后ヨーゼフ加入。

早已死去的博根伯爵正在与约瑟夫对决，敏晤和斯科特也立刻加入了战局。

三 在地下5F与ラウンドウォーム战斗，之后リチャード加入。

曾经位于利维亚桑体内的怪物ラウンドウォーム阻挡在了众人面前，龙骑士理查德也再次出现准备与怪物做一个了结。

四 在マハノンの町的酒吧里，又意外地见到了悠闲自得的希德。

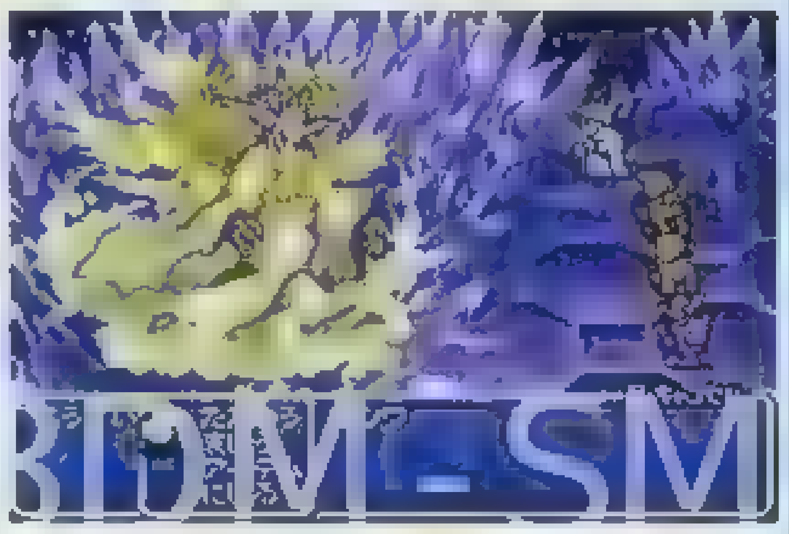
五 利用マハノンの町东面的转移点前往封印的房间。（队伍必须有4人）

六 解开房间的封印后，调查中央的水晶，获得アルテマ之书。创世武器为了考验敏晤的意志，给予了一个艰辛的考验。而敏晤最终成功打败了创世武器，获得了创世魔法。

七 利用マハノンの町北面的转移点前往谜之宫殿。在最深处打败最终BOSS。在这里遇到了皇帝所谓的"善之分身"，然而善之分身的行为，并不是那么善良……所谓的善良，并非由谁来随便定义，而是出自内心的行为……

▲若队伍人数不够4人，剧情就无法发展了。

▲创世武器的能力超强，这是一场苦战。



▲皇帝的另一个形态，所谓的善之分身也终究无法为人类带来幸福。

文 太阳黑子工作室 水户天狗 编 泰坦

多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫

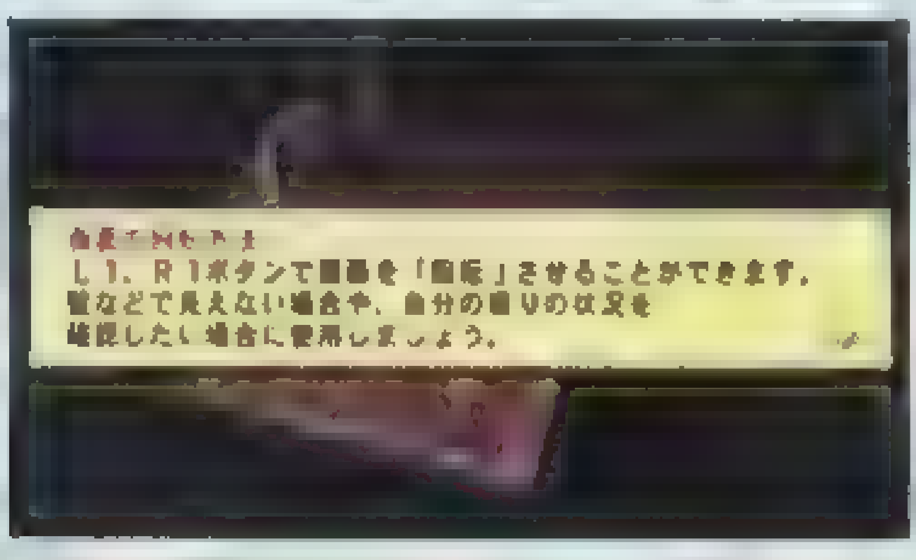
多鲁亚加的噩梦　不可思议的迷宫	NAMCO/ARIKA	A·RPG
PS2　ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ 不思議のダンジョン	2004年7月29日	日版
无对应周边		

提到《多鲁亚加》(ドルアーガ)，有一定游龄的老玩家一定不会陌生。1984年NAMCO发售的《多鲁亚加之塔》曾经风靡一时。这款以拾取道具，寻找钥匙，探索迷宫为要素的游戏，曾经让无数人彻夜不眠。

本次作品名为《多鲁亚加的噩梦·不可思议的迷宫》。游戏的片头一共挂着三个厂商，NAMCO授权，CHUNSOFT技术支持，ARIKA制作。实际是融合了《多鲁亚加》和《不可思议的迷宫》两大系列特性的一款全新的迷宫类游戏。

一、概述

本作的流程和《多鲁亚加》一样，寻找每层迷宫的钥匙，然后不断向下探索。迷宫中将会遇到各种敌人，也能拣到各式装备和道具。整个游戏一共分为四章，每章都是一个大迷宫，必须一次性从迷宫LV1走到最深LV打倒BOSS才算通过。中途被击倒不仅没收所有装备和道具，主角吉尔也会返回城镇中（等级和经验可以保留），下次挑战依然从迷宫第一层开始（后期会有传送魔法阵）。而游戏的系统则沿用了“不可思议系列”的ATS系统（后解说），装备合成，技能继承等都与“《不可思议的迷宫》系列”类似。《多鲁亚加》的剧情地图是固定的，敌人和金银宝箱位置也是固定的，迷宫则是随机的。游戏的目标，自然是完成最终的多鲁亚加之塔，打倒多鲁亚加。



二、系统

1、操作

十字键	对应人物移动
△	打开MENU菜单
○	对话／攻击（战斗时）
□	自动对准目标
×	CANCEL／和十字键配合，快速移动（战斗时）
R1	地图右旋转
L1	地图左旋转
R2	和十字键配合45度斜向移动
L2	原地待机，按住时原地快速消费回合，体力能得到缓慢恢复
SELECT	地图模式切换
左摇杆	快速道具使用
右摇杆	特技发动

2、ATS

熟悉“不可思议系列”的玩家可以直接跳过本段。所谓ATS是ACTIVE TIME SYSTEM的简称。简单说就是地下城的所有敌人和吉尔都在同一个地图中行动，吉尔每一次动作都要消费一个回合，而回合中所有敌人也做出一个相应动作。这种半即时系统更接近回合制特性。玩家需要考虑的并不是如何准确发动攻击或者特技（动作技巧要素基本为0），而是考虑如何避免陷入困境。主角行动的同时敌人也在行动，数个敌人同时出现必定让玩家陷入困境。步步计算，时时思考是ATS的奥义。

3、速度

本作的ATS和《不可思议的迷宫》的区别是，迷宫中敌人根据速度分成三种：快速、慢速和普通。看敌人脚下的光环颜色加以判断。

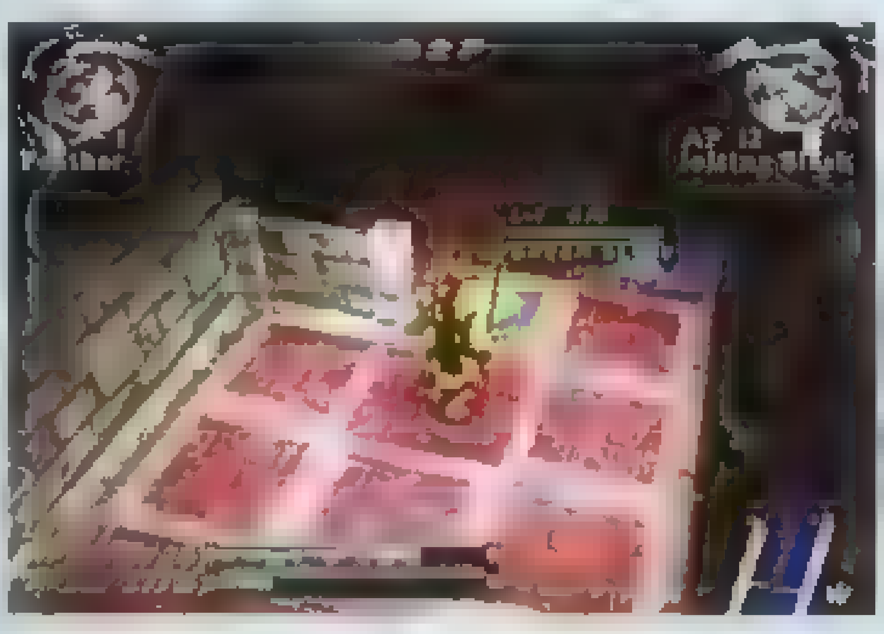
1，快速型，红色光环。这类敌人在ATS中行动顺序会比你快。回合中都将是它先动然后再吉尔动。也就是互相攻击的话，它先伤害吉尔然后才是吉尔再攻击。同样假如吉尔逃跑的话，也是它先打中吉尔，然后才是吉尔移动。这类敌人是最为可怕的敌人，一旦缠上很难全身而退。

2，慢速型，蓝色光环。这类敌人在ATS中行动顺序会比你慢。这类敌人即使冲到面前也不用太担心，就算逃跑的话，也是吉尔先移动，然后它再攻击（攻击落空）。即使围着它团团转也打不到你。不过这类敌人往往都是重攻击型，被打中就是痛个半死。

3，正常型，淡蓝色光环。这类敌人行动速度和你差不多。行动基本是同时进行的。

举一个实战的例子：

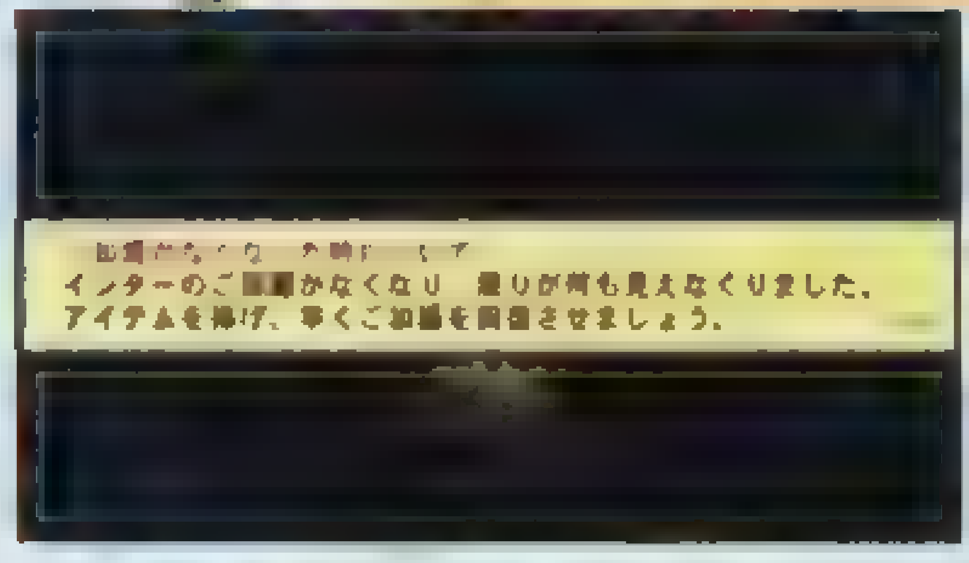
自←敌



当自己和敌人距离一格的时候，面对敌人攻击。假如是快速型，那么敌人会先移动到你身边，然后遭到你的攻击。假如是慢速型，那么你就会挥空（2格的长枪或者鞭子依然能命中），然后敌人移动到你身边。快速型敌人就要利用这点先发制人。而慢速型就依靠长枪型武器加上HIT&AWAY特技一面打一面跑。

道具使用的顺位始终为最高，不受敌人速度影响。当被快速型敌人缠上陷入困境时，赶快使用道具回复或者宝石一举全灭敌人吧。

4、装备的重量



敌人的速度也不是固定的，根据吉尔速度改变光环。吉尔装备的武器和铠甲（其他装备没有重量差别），分为轻中重三种，分别对应8，11，13三种重量。重量越大，速度越慢。假如手里提着大锤，身上还装备重甲，那么大多数敌人都是红色光环了，这将对后期战斗非常不利。选择时不能只看重攻防数值，也要考虑到速度影响。尤其是重甲系，虽然数值优秀，但一般都不推荐。

5、伤害加成

吉尔所在的地形和攻击位置都对伤害有加成。从高地打低处，威力较大。攻击敌人侧面或者背面也比正面伤害大。这意味着吉尔一旦被敌人围死，基本就是死路。而且逃跑的时候背对敌人，也会受到更重的打击。

武器带有属性时，假如敌人属性相克将获得伤害加成，但属性被克就很少有效果。不同武器对不同敌人也是有加成的，比如棍棒对史莱姆这样的液体系是特效。

4、守护值

类似于“不可思议系列”的满腹度。女神的勇士吉尔将受到伊西塔女神的祝福，但在魔物横行的地下城中，女神的守护值慢慢被削弱（8回合减1）。守护值低的时候不但无法看清周围的环境，恢复能力也同时降低。恢复的办法是把装备或者道具奉献给女神。（道具菜单中选择最后一项 捧げ）

5、游戏记录和女神的说教

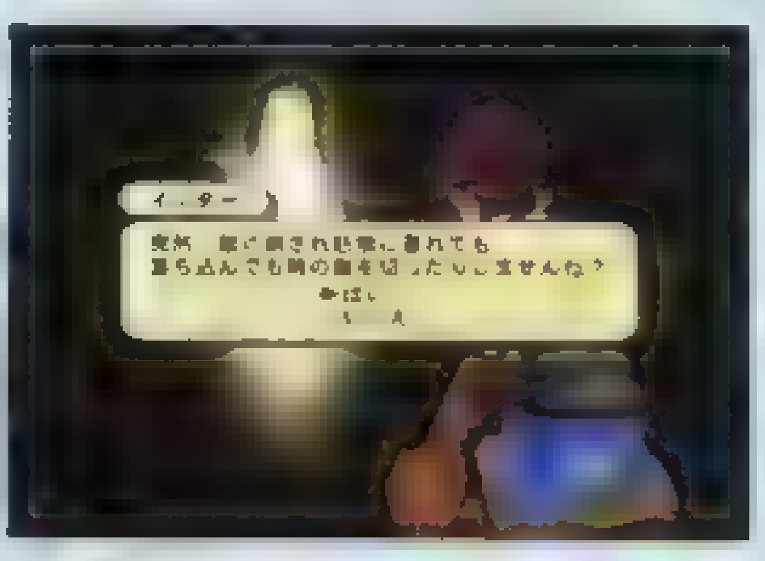
很多新玩家可能一开始都摸不着头脑，为什么找不到记录，重新开始又没法继续游戏了。多鲁亚加是自动记录的，不需要玩家操心。当然想S/L，也是不可能的……有些人大概开始吟唱双记录卡魔法，然则游戏的记录都加了魔法屏蔽结界，记录根本无法COPY……甚至使用记录卡和电脑连接线强行COPY下来的记录，复制回去也会造成记录破损……

游戏正常退出必须在迷宫每层结束或者城镇中选择记录退出，那么下次读取还在原来的地方。假如**直接**RESET，下次进入游戏的时候，女神伊西塔将出现并给予惩罚。首先会发动唐僧特技，纠缠不清地说教，而且要不断问你是不是肯悔过，要不要做好人，只有洗脑一般全部回答正确方可回到正常游戏。而且RESET次数越多说教也越多。就

© Namco/Arika All Rights Reserved.

算回到游戏也可能根据情况会受到没收道具或者没收金钱的惩罚。

看的懂日文的朋友可以留意一下女神的说教，里面全是很恶的问答还有更恶劣的答案排布……看不懂的话按照如下选择回到游戏。



第一次：回答到 6 个相同问题时 1 到 5 选“是”，6 选“否”（注意区分いません…）

第二次：同上 1 到 5 选“是”，6 选“否”，再 1 到 6 选“是”，1 到 9 选“是”，10 选“否”，11 选“否”

第三次：同第二次选择后，然后增加选项，正确选择 1 3 2 1 2 2 1 3

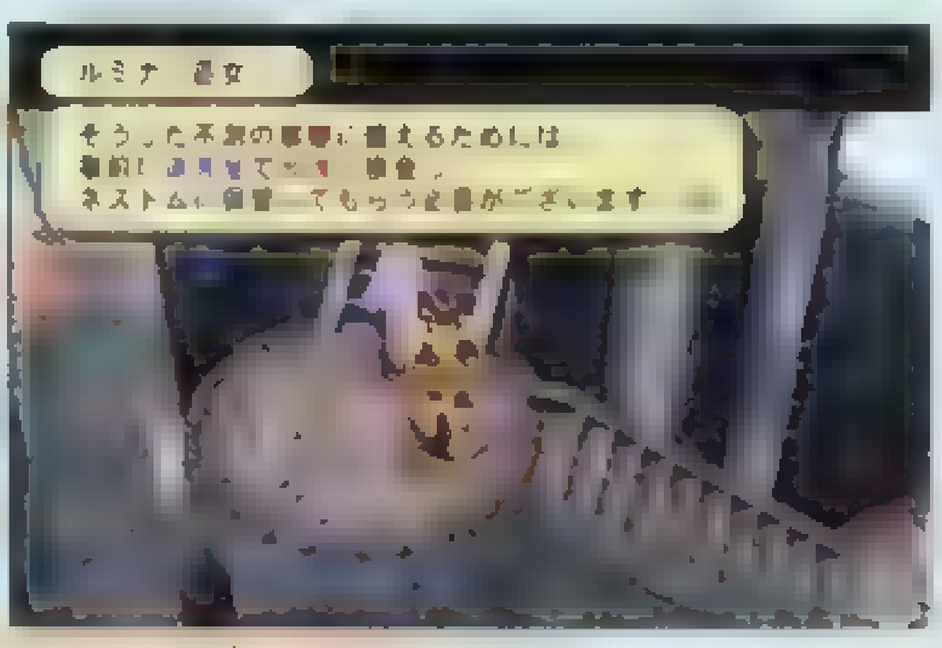
N次以后……不耐烦的女神会直接删记录的（这个设定告诉我们，不要招惹女人，无条件照她说的去做，她说要正常退出就尽量正常退出，否则……）

三、装备与合成

1、铭

前面已经说过，假如吉尔不幸在迷宫中挂了，一切东西都会被没收。但被女神守护的装备可以留下。这个守护就叫做铭（刻上女神的名字）。铭的数量有限，一开始只有一件装备可以刻铭，每过一章加一件。超过数量的话只能去掉以前装备上的铭，方可继续用在新的装备上。刻铭当然也要花钱，价格和装备价格相等。

2、换金



吉尔被击倒的话，钱一样全被魔物抢光。身上钱多的时候，应该去城中道具商人处（城南集市处）购买金块。金块买卖都是等价的，买来后存到仓库即可保存钱财。金块分五千，一万，十万和百万几种。

3、装备宝石

本游戏装备共分武器、盾牌、头盔、铠甲、手套、靴子、项链（可装备两样）6 种。前五种装备上随机打有一个或者数个SLOT，可插宝石（装备画面按左右切换SLOT装备画面）。宝石效果通常有HP上升、INT上升、STR上升、属性值上升等多种（装备画面按LI/RI查看）。通常来说以HP上升和STR/伤害上升为优先，越高级的宝石上升能力也越多。

4、武器解说

武器分拳套、剑、斧、棍、锤、大剑、鞭子、长枪等。

a 拳套。拳套系武器是整个系列中重量最轻，也是威力最小的武器。不过依靠其高速，配合许多特技边打变跑，是后期的主要装备。

b 刺突剑、弯刀、剑、斧、棍等重量一般，威力也一般，单手使用。游戏中前期比较常用。

c 锤、大剑、双刃剑系超重，威力也同样超绝。不太适合在剧情模式中使用，尤其很容易被敌人围死。双手装备也无法使用盾牌，受损害一样巨大。不过副本地下城中骗宝石倒是很不错的选择（后述）。

d 鞭子、长枪，有两格的攻击范围。鞭子重量一般，单手但远距离威力减半，加上本身威力很低，基本没有实用价值。而长枪超重，除非配合特技使用。

5、装备合成

所谓装备合成，就是选择一样主要装备，再选择一件同类的次要装备，主要装备的基本数值将被保留，次要装备的能力部分加成到主要装备上。一般武器加攻击防具加防御，次要装备的属性根据比例加成到主要装备上，其他能力根据次要装备加成。合成最高限界是 +99（合成 99 次）。

当然合成是要钱的……而且越来越贵。属性共分雷←→水、火←→冰、光←→暗六种对立属性，合成时一边增加另一边减少。对于装备而言，其实没有属性效果往往最好，泛用性会强很多。当然对 BOSS 的话有针对性也会事半功倍。

6、特技继承

有些装备有强力特技，但本身属性太差，这时应通过特技继承的办法保留下来。拥有特技的装备首先要合成到＋15。然后在神殿西行政院，和能力继承的NPC交谈。先选择提供能力的装备（＋15以上），再选择接受能力的装备。继承能力后，＋15的装备就消失了……（残念）

以下列出一些比较有用的特技：

主动攻击系技能（武器系）

特技名称	AP	说明	分析
高速 Hyper Velocity	24	威力较小，必须先制攻击	对一些快速敌人有特效
穿透攻击 Piercing Inpulse	20	攻击同时突击到敌人背后	攻击的同时并让敌人攻击落空
移动攻击 Hit&Away	18	攻击然后退一步（背后必须有空档）	BOSS战必备特技，平时配合长枪使用也不错
大师之技 Master's Skill	22	无视地形效果，属性，朝向等攻击	判定为背后攻击而且无视其他效果，因此是实战最强攻击型技能

主动辅助系技能（装备系）

アビリティ名	AP	效果	主な附加装备
倍速 Double Speed	32	3 回合中行动两次	飞翔靴附带特技，也是所有辅助系中惟一有用的特技。

被动系技能（装备首饰后自动附加，不同首饰的效果可查看属性得知）

バイタリティアップ I	VIT UP 1	最大ＨＰ５%增加
バイタリティアップ II	VIT UP 2	最大ＨＰ１０%增加
ディフェンスアップ I	DEF UP 1	物理防御力５%增加
ディフェンスアップ II	DEF UP 2	物理防御力１０%增加
アンチポイズン	毒回避	一定几率回避毒攻击
アンチパニック	麻痹回避	一定几率麻痹攻击回避
オートステアリティステップ	陷阱回避	１０%几率回避陷阱
オートディフェンスアップ	自动防御上升	重伤时物理防御增加
オートオフェンスアップ	自动攻击上升	重伤时物理攻击增加
ウェポンロック	武器锁定	武器无法被盗
プロテクターロック	防具锁定	防具无法被盗
リカバリースピードアップ	高速回复	状态异常快速回复
ボーナスエクスペリエンス	经验上升	经验上升
ボーナスフォアリスク	危机经验上升	重伤时经验上升

7、炼金合成

从游戏第二章开始，神殿东魔法师处提供道具合成服务。道具合成的原料是在迷宫中得到的炼金材料加上投掷道具（SPIKE 系）或药品（POTION 系）。合成有固定公式，结果在数个选项中随机生成。在魔法师处，2 位法师都提供合成服务。高等魔法师提供的合成比较稳定，生成选项少，品质平均，不会太好也不会太差（一般是 2 选 1）。而见习魔法师品质差异极大（6 选 1），要求费用也多。但有可能合出十分高级的道具（当然更多是垃圾）。

四、剧情流程

第一章 暗之洞窟

打倒多鲁亚加之后，王国又重新回到了和平安宁。勇者王吉尔和公主凯依终于生活到了一起，过着美满的生活。然而好景不长。有一天公主突然失踪了，在吉尔的梦境中，公主被神秘的女子抓到暗之洞窟中。吉尔随即前往洞窟查看。

第一章可以算是练手的关卡。初期人物的等级和装备都比较差，进入迷宫后到达LV5左右就用羽毛回城吧。整备一下再重新挑战会简单很多。建议先完成任务迷宫，得到长枪，会对游戏有很大的帮助。另外LV7的黄金宝箱中是破坏之锤，在初期拥有超绝的杀伤力。

LV10 的巨大的史莱姆 BOSS。对付它非常简单。首先带好 1 － 3 个风之瓶(bottle of swing)或者魔法宝石。史莱姆第一状态，无论任何攻击伤害都是 1。攻击 5 次后进入第二状态。第二状态再攻击数次史莱姆分裂成一堆小史莱姆以及核心。这个时候抛出风之瓶，一举全灭所有小史莱姆。再跟上攻击核心。假如攻击力不足，核心又会回到第二状态，如此往复几次即可灭掉。

第二章 地下空洞

在暗之洞窟中，吉尔目睹凯伊被神秘的女魔法师封闭在奇怪的水晶中。吉尔无论如何努力也无法打碎水晶，然后被魔法师打晕在地，送回女神象那。吉尔记得魔法师说她的魔力来源于奇怪的水晶。而这种水晶曾经有一位退休的研究家提到过。吉尔来到城东观望台，找到了研究家。研究家告知水晶的研究被凯伊公主禁止，水晶能吸收所有的能

量，它的本体就在地下空洞中。由于地下空洞过于危险，凯伊公主不愿再让吉尔涉险。打破本体的话，应该就能破除女魔法师的魔法阵，吉尔急冲冲前往地下空洞。

地下空洞要比暗之洞窟难了不少，此处没有合成前关得到的破坏之锤会比较痛苦。实在不行还是使用练段大法，多练几次吧，顺便还能拿到所有的宝箱。新出现的敌人中幽灵、触手、海胆等都比较难缠，小心应付。在LV10的地方提供了魔法阵，方便回城整备。LV20的BOSS关，打碎所有的水晶过关。水晶出现次序是顺时针四个角，最后出现在中央。

第三章 废弃的圣地

打碎水晶的同时，魔法阵也已经完成。但倒下的却是神秘的女魔法师，但凯伊也自己消失了。吉尔只在地上拣到女魔法师的首饰碎片。但奇怪的是，这首饰应该是女神赐予的神圣物品，凯伊也有同样的东西。为解开谜题吉尔通过废弃的圣地前往女神神殿。

从遗忘圣地开始游戏难度技术直线上升。不仅敌人等级高，迷宫也复杂了很多。绕着地图跑几圈的事情常有发生。依然是本着打不过就跑，不断强化装备的办法继续。

LV20的地方有中BOSS——骑士团。小地图有10多个骑士一起围过来，这里要带好宝石，一旦被骑士围上绝不要顾惜。单个敌人尽量用必杀一级KO，通过后才有传送阵。LV40的BOSS是四条龙守护的四个封印。龙不仅HP高还有远程攻击能力，打一下最少80点伤害，除了硬打没什么好的办法，打不过的话可以打掉一条就回城，下次继续做掉其他的，车轮大战胜过。

第四章 多鲁亚加之塔

解开封印后，吉尔得知复活多鲁亚加的阴谋过程。自然游戏还是归还到多鲁亚加上了，前往多鲁亚加之塔解决掉罪魁祸首吧。

作为剧情模式的最终章，难度绝非前三章可以比。塔中除了高强度杂兵，还有大型的中BOSS走动。但塔里也有各种强大的装备可供吉尔使用，打死大型敌人必掉宝箱，运气好的能拣到两回移动能力的飞翔靴或者最强之剑村正。每20层有传送阵，整个迷宫长达120层。LV60就是最终BOSS多鲁亚加。多鲁亚加打死一次后合体成为最终形态。不过就实力而言除了HP多，还不如前几关的杂鱼。能打到这里干掉他基本都不是问题。

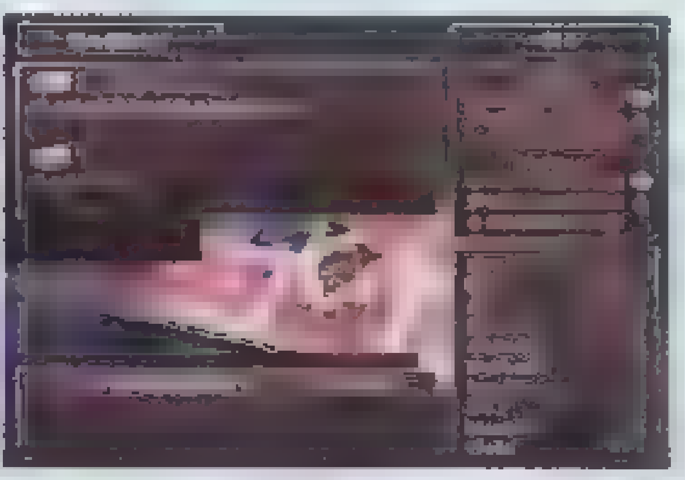
游戏结局自然还是吉尔把蓝水晶之杖送还天界，魔王被打倒，公主被救出，国家人民蓝天大海……一切归于平静。

隐藏迷宫 天地之间

游戏结束后才能进入的隐藏迷宫，一共120层，中间没有任何传送，也没有隐藏宝箱。敌人强大无比，纯粹是自虐型的隐藏模式。挑战自我的话可以试试，现在看到最高只有到119层……

五、隐藏宝箱

根据多鲁亚加的传统，每一层迷宫开始时，女神给予谜题提示（可在菜单中查看）。根据提示完成特殊的条件，地图上出现隐藏宝箱。隐藏宝箱分金银两种，第一次进入该层只能得到银宝箱，只有再次进入本层，女神才告知金宝箱的迷题。



下面的表格也许会对收集宝箱有所帮助。

第一章 暗之洞窟

B1	银	打倒三个バンパイア	CryEaring
	金	バット、バンパイア、スライム的顺序依次击倒	ShoesAqua
B2	银	打倒三条GreenSnake	SulphurShard
	金	不打倒スライム，走到门前	HelmofAqua
B3	银	数回合内打倒3个敌人	Fleuret
	金	破墙打倒墙后的DARKSPIRIT	GantletsofAqua
B4	银	30次挥剑（可以空挥）	ScaleKnackle
	金	打碎木箱后拿钥匙	SpinelShard
B5	银	打倒三个ブルーナイト	QuartzShard
	金	使用三次回复剂	SpearofThunder
B6	银	打倒三个ブラックナイト	SwordofThunder
	金	走到桥西北侧柱子边	AmuletofChaos
B7	银	一定回合内打倒ブルーナイト	AlabasterShard
	金	重伤状态经过数回合	HammerofTrample
B8	银	打倒10个敌人	BronzeRing
	金	走到中央靠西北侧楼梯边	GraphiteShard
B9	银	打倒メイジゴースト	BladeofThunder
	金	消灭所有看到的敌人再拿钥匙	ArmorofAqua
B10	银	没有	None
	金	没有	None

第二章 地下空洞

B1	银	走到门口	HammerofThunder
	金	不打倒オレンジヴァンパイア的情况下杀死2个ブルーナイト	RoughAquamaeine
B2	银	踩门口周围的机关	WoodRing
	金	守护值到0后经过50回合	RoughSoinel
B3	银	每种敌人各消灭2个	LapisLazuliShard
	金	携带5万金以上拿到钥匙	MailofIce
B4	银	拿到钥匙后经过数回合	ShildofAqua
	金	不打倒グリーンスライム前提下打倒ダスト	スパイクシューズ
B5	银	走到地图东侧某处	ChysoberylShard
	金	等500－800个回合，出现"邪悪な气配がする"信息后拿钥匙	RoughSulphur
B6	银	破坏箱子	GranteMail
	金	破坏箱子不要拿宝箱和钥匙，然后打倒数人	Sarsvati'sTear
B7	银	打倒陷阱上的ブルーナイトセカンド	Pearl
	金	站在高处，守护值加到100	RoughQuartz
B8	银	连续打倒ブルーナイトセカンド	SalletofIce
	金	打倒ランドアーチン	Tebutje
B9	银	木箱全破坏	SeleniteShard
	金	不装备武器	ClaymoreofFire
B10	银	没有	没有
	金	没有	没有
B11	银	走到南侧墙壁某点	GlovesofIce
	金	打倒敌人	StoneofFaith
B12	银	走到西侧灯边	MarbleShard
	金	投掷三次SPIKE系道具	ArxofFire
B13	银	打倒5只レッドスライム	CarnelianShard
	金	打倒ザードマン	VenomBlocker
B14	银	木箱全破坏以后再取钥匙	SilverNecklace
	金	中央地区东面的树绕行数周	ラフアラバスター
B15	银	强行移动机关全经过	JaggedSaber
	金	HP全回复	アクアメイス
B16	银	走到东南区域的最西北点	ShildofIce
	金	打碎所有墙壁	ラフグラファイト
B17	银	打倒2个メタルナイト	LoadestoneShard
	金	门前楼梯上挥剑（每个都要挥）	ローズウィップ
B18	银	打倒数个ハイパーナイト	LizardBelt
	金	走到门前	ラフアゲート
B19	银	打倒3个メイジ	RapierofThunder
	金	100回合内消灭10个敌人	サンダープレート
B20	银	没有	没有
	金	没有	没有

第三章 废弃的圣地

B1	银	最快速度消灭5个敌人	チェインアミュレット

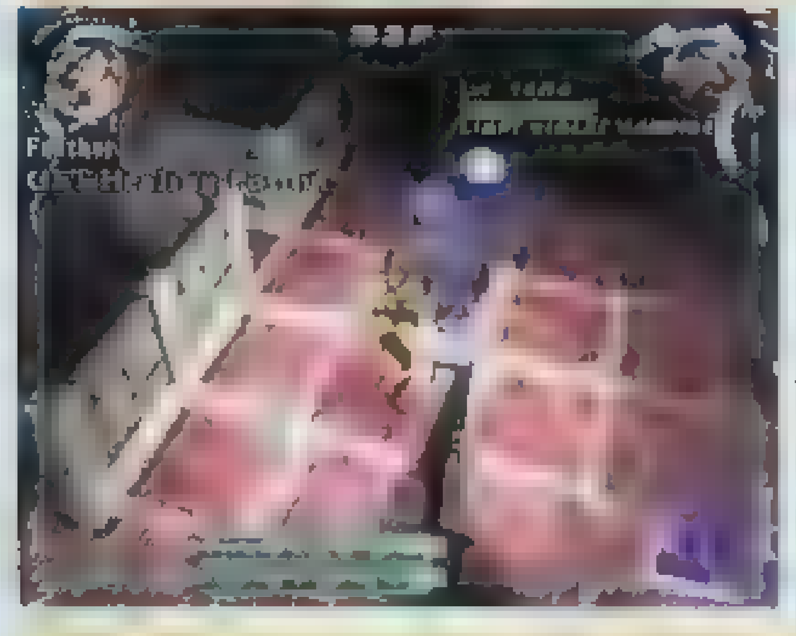
	金	不攻击オレンジ经过数个回合	アラバスター
B2	银	守护值 100	アゲートシェード
	金	一定回合内到达出口	アクアソード
B3	银	回复剂 2 次使用	ファイアウィップ
	金	守护值低状态，通过所有柱子围成的通道	バイタリティーヘルム
B4	银	所有灯台前站立一次	ムーンストーンシャード
	金	毒状态回复	ブラックベルト
B5	银	破墙 2 次	ラフマーブル
	金	打倒 2 个ローパー	アクアハンマー
B6	银	到达一定地图探索度	ブレイブベルト
	金	拿到所有宝箱经过一定回合走到门前	スリープシールド
B7	银	打倒リザードマン	スピネル
	金	连续打倒 3 个レッドナイト	モーニングスター
B8	银	破坏 4 个箱子	ラフカーネリアン
	金	在桥上损血（左右两座桥）	リングオブヴァラー
B9	银	在开始点原地等待宝箱出现	ファイアレイピア
	金	踩四个机关	レッドラインシールド
B10	银	依次打倒骑士レッド、シャドウ、ブルーアイ	クリスタルアミュレット
	金	满血经过 100 个回合	クリソベリル
B11	银	进入混乱状态	ジェットシャード
	金	空手进入水路西侧	ファイアベスト
B12	银	打倒一定数量的敌人	ラフラピスラズリ
	金	北东南顺序传送	カタール
B13	银	打倒スパイクでメイジ	シギルオブエンリル
	金	一出来就打倒ソーサラー	アクアブレード
B14	银	重伤状态杀死两个敌人	ラフセレナイト
	金	打倒 8 名敌人	アーマーオブソーン
B15	银	没有	没有
	金	没有	没有
B16	银	规定回合内取得钥匙	サンダーマスク
	金	打倒三个ソーサラー	セレナイト
B17	银	通常攻击打倒ピンクソード	ウォリアーズヘルム
	金	高处奉献物品，守护值到 100	グラインデッドラピスラズリ
B18	银	破坏特定木箱	ホワイトベルト
	金	探索全体地图后打开机关	ライトメイス
B19	银	踩特定的强制移动机关	ラフロードストーン
	金	踩移动床数次	ヒアシングブレード
B20	银	打倒ローパー	ファイアシールド
	金	ブルー系敌人三连杀	グラインデッドマーブル
B21	银	踩所有 10 个传送点	ラフクリソベリル
	金	北西东北东南顺序踩传送点	ダークアーマー
B22	银	所有机关各打开一次后打死三个敌人	インフリントオブアンデッド
	金	打开所有机关后逆顺序再关闭	グラインデッドスピネル
B23	银	走到地图上 3 的桥柱边上	ラフムーンストーン
	金	拿到钥匙后走到门前	オーダートライアングル
B24	银	绕中心突出的地方一周	アイススピア
	金	奉献后经过 400 回合	エーテルコイル
B25	银	攻击正中的灯台	ラフジェット
	金	打破多处墙壁	ライトナックル
B26	银	打开机关后走一定步数	アンガーオブティアマト
	金	打倒 3 个シャドウナイト	オパール
B27	银	连续杀死三个一样的敌人	ファイアハンマー
	金	走到地图的四个角	ジンクスエッジ
B28	银	取到钥匙前没有被攻击	スパインバンテージ
	金	空手打倒 2 个ピンクソードナイト	ダークプレート
B29	银	10 下空挥	アイスセイバー
	金	不打倒シーフ系前提下打倒数个ナイト系敌人	ヴァーチューオブバビロン
B30	银	没有	没有
	金	没有	没有

第四章 多鲁亚加之塔

01F	银	打倒 3 个グリーンスライム	マーブル
	金	打倒数个グリーン系敌人	ファイアナックル
02F	银	打倒 3 个ブラックスライム	ネックレスオブキャット
	金	尽快走到中央左右烛台边	シールドオブコンフュージョン
03F	银	最先打倒ブルーキャプテンナイト	カーネリアン
	金	从迷路正中通过走到门前	クローサースパイラル
04F	银	最南端移动	ライトアックス
	金	打倒数个骑士	グラインデッドグラファイト
05F	银	最初连续打倒ドルイドゴースト	サルファー
	金	楼梯中央附近墙壁破坏	ライトウィップ
06F	银	拿到钥匙后使用回复剂	ロードストーン
	金	满 HP 经过 60 个回合	イシターズネックレス
07F	银	不回复连续打倒四个敌人	ボーンリング
	金	进入后二次攻击打倒 3 人	スキルオブバビロン
08F	银	走到规定步伐数	ジェットブーツ
	金	混乱状态打倒蝙蝠	アイスウィップ
09F	银	5 次空挥	ライトセイバー
	金	满血击倒ブルーシールドナイト	グラインデッドムーンストーン
10F	银	重伤状态打倒 5 个敌人	クォーツ
	金	LVUP	ファイアシューズ
11F	银	无伤击倒 3 个エンジェル	ダークブーツ
	金	使用技能回复药水	グラインデッドマラカイト
12F	银	满 HP 击倒敌人	アクアマリン
	金	攻击强制移动床下	パトリアークネックレス
13F	银	经过所有 3 座桥	アマンダイン
	金	依次走到 6 座灯台东边	イシターガントレット
14F	银	一定回合经过	スピアオブエア
	金	拿到钥匙后击倒特定敌人	サンダーベスト
15F	银	不攻击ローハー拿到钥匙	ネックレスオブアウェイク
	金	空手击倒 3 名ブルーキャフテン	ルビー
16F	银	拿到钥匙后击倒 15 个敌人	ヘリドット
	金	使用弯刀系武器	ルーンサーベル
17F	银	地图探索后回到开始点	ダークガントレット
	金	毒自然治愈	サンダーナックル
18F	银	同时打倒グリーンバンパイア和カース	ジェット
	金	进入所有柱子围成的门	アイスガントレット
19F	银	打开特定的门	ハイパーヘルム
	金	用 SPIKE 系道具投杀カース	グラインデッドペリドット
20F	银	没有	没有
	金	没有	没有
21F	银	打倒骑士后经过一定回合	ラピスラズリ
	金	脱下所有装备	ダークハンマー
22F	银	周围 6 个房间全进入	ユーフレイト
	金	最快速度进入北房间	シールドオブサイレンス
23F	银	打倒二个イエローウーズ	アメジスト
	金	攻击地图东侧烛台	ダークブレード
24F	银	开始地点空挥武器	ライトハンマー
	金	连续打倒ブルーバットと和ブルーシールドナイト	サンストーン
25F	银	打倒特定的ミラーナイトスパーク	ハイパーガントレット
	金	破坏 10 处墙壁	グラインデッドフローライト
26F	银	站在冻气陷阱上击倒ドルイドゴースト	アゲート
	金	被ウィスプ后走到门前	ライトブーツ
27F	银	开启两个机关后打倒 2 个アーマーナイト	フローライト
	金	站在门前打开两个机关	フィロソフィアストーン
28F	银	拿到钥匙后站在门前挥剑	リングオブエイブ
	金	防御低下状态打倒アーマーナイト	トゥースオブデーモン
29F	银	尽快拿到钥匙	サンクチュアリ
	金	探索 H 型房间	ライトプレート
30F	银	破坏墙壁打倒敌人	ダークシールド
	金	打倒 2 个ローパー	グラインデッドエメラルド
31F	银	破坏箱子，站在上面	エメラルド
	金	打倒敌人拿到钥匙	リベレイター
32F	银	开始 2 回合连续攻击	グラファイト
	金	连踩 10 次陷阱	ダークレイピア
33F	银	打倒ドルイド	イヤリングオブマングース
	金	高守护维持一定时间	グラインデッドアメジスト
34F	银	打开所有机关	ハイパーアーマ
	金	攻击东边的柱子	キャッツアイ
35F	银	1 次打倒 2 个敌人（可以用宝石）	ムーンストーン
	金	走到西南侧	ライトメイル
36F	银	使用回复剂后打倒 2 个敌人	ライトシールド
	金	拿到所有绿色药剂	トゲリス
37F	银	前向东南偏西灯塔	マーチャントブーツ
	金	不打倒キャプテン前提下消灭 5 个エース	ビーストロア

38F	银	打倒ブルーナイトエース再走到门口	ダークナックル
	金	ダークイエロー、ダークグリーン、ピンク顺序击倒	サファイア
39F	银	敌人攻击时拿到钥匙	マラカイト
	金	逆向走过移动床	ダークヘルム
40F	银	没有	没有
	金	没有	没有
41F	银	拿钥匙前击倒5人	ライトアーマー
	金	无伤击倒一名敌人	シャマシュガード
42F	银	开始后一直往北走	クレイモアオブトーメント
	金	打倒一定数量敌人	グラインデッドサルファー
43F	银	使用物品打倒敌人	グラインデッドアラバスター
	金	中央高台奉献物品	ファイアグローブ
44F	银	打开所有机关后再关闭	ベルトオブフォース
	金	ブルー、ダーク、ミラー顺序击倒骑士	グラインデッドアルマンダイン
45F	银	打倒骑士后经过一定回合	ハイパーシールド
	金	按照ミラース、パーク、ブルー、ブリリアント、ミラー顺序击倒骑士	グラインデッドクォーツ
46F	银	破坏箱子	ダーククレイモア
	金	东区域破坏箱子	ワイバーンズアイ
47F	银	通过东区域的南北通道	グラインデッドカーネリアン
	金	AP为0	アイスレイピア
48F	银	脱盾牌	グラインデッドセレナイト
	金	杀死3个敌人，都在2击以内击倒	セイブザクイーン
49F	银	破坏箱子后击倒レッドナイト	リングオブトータス
	金	8方向攻击中间灯台	オブシディアン
50F	银	不打倒ゴースト前提下ナイト系每种各打倒1个	グラインデッドクリッベリル
	金	?	?
51F	银	站在小窗前(中央通路南侧)	ベストオブハウリング
	金	?	?
52F	银	打倒レッドキラー	ライトサレット
	金	同时破坏2个以上箱子	エンフォーサーストリング
53F	银	AP最大时打倒ウィザード	グラインデッドロードストーン
	金	打倒一定数量ナイト系	イヤリングオブフォーチューン
54F	银	从出发地点通过东西走道	プリズマティックベルト
	金	一次回复大量HP	ティゾナ オブ エル・シド
55F	银	ナイト和リザードマン每种各打倒3个	グラインデッドアクアマリン
	金	?	?
56F	银	攻击东北烛台	ダークウィップ
	金	?	?
57－60F 没有宝箱			

六、任务模式



任务模式是游戏的特殊模式，神殿西侧的行政院NPC提供。进入前必须道具栏清空，进入后所有原来提供服务的NPC全部消失，吉尔等级为1。同剧情NPC交流后进入特定的迷宫，完成指定任务。任务中得到的等级和道具都不保留，只给予任务奖励。任务模式没有任何等级或者装备要求，所以每章首先应该先去完成任务，得到任务模式提供的强力装备会对游戏进程有相当帮助。

任务 1 大量定购的老伯

任务报酬：ブロンズスピア 2000金

城中老伯的儿子喜欢铁枪（アイアンスピア），请吉尔弄2把来。同城门右侧士兵对话，进入迷宫。迷宫难度并不高，并不要急着拿钥匙出城。主要任务还是搜索宝箱，里面有时会有需要的铁枪。没有的话就只能靠打黑骑士获得了，好在掉落率也不低。

任务 2 诅咒之剑

任务报酬：シルバーソード 3000金

研究家得到一把诅咒之剑，传说消除诅咒就能发挥武器的威力。吉尔的任务就是消除诅咒，办法是使用诅咒之剑打倒20个敌人。跟神殿巫女对话，进入迷宫。相对是一个很难的任务，由于诅咒吉尔将不能装备任何其他武器，手持攻击力为1的诅咒剑。多依靠地形优势，通过高打低，狭窄通道阻碍多数敌人等办法慢慢磨。升1，2级后就简单很多。由于迷宫随机生成，运气好的话身边就能拿到几个回复药，所以打不过还是要逃。杀死20个敌人后自动过关，奖品很不错哦。

任务 4 黑暗中的间谍

报酬：アキンド装备一套 5000金

打倒迷宫中的敌人，回收水晶碎片。这个任务迷宫长达15层，还有BOSS守卫。牢记一个原则，任务模式等级越高越难打，敌人等级随着吉尔等级上升的。迷宫中多收集强力装备和攻击道具。LV15的BOSS是巨大版骑士，有远程攻击。2下风之瓶加上近身攻击足够解决。

任务 5 双倍材料

报酬 [illegible]×3 シターリキュール×3 10000金

从神殿门口NPC进入迷宫，收集四层中所有的金宝箱（打倒敌人后掉落）自动过关。敌人强度很大，需要一些运气成分。

任务 6 小冒险者

报酬 魔法宝石碎片×6

迷宫中找到マーニ。运气好的话，一进迷宫就发现在身边。要是打不过就使用羽毛“凹”随机迷宫吧。

任务 3，7，8，9，10 狂热的COSPLAY

报酬 各式骑士装备

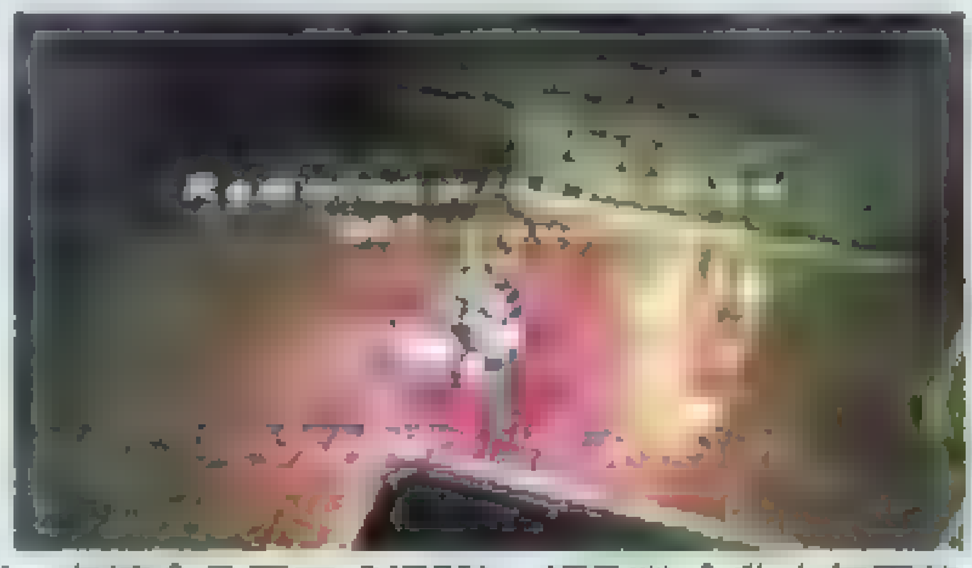
诗人为了写出震撼人心的诗篇，要求吉尔穿着各式骑士装备，COSPLAY敌人。完成条件是依次进入迷宫，找到所要求全套的骑士装备。全套包括头盔，盾牌，铠甲，手套和靴子。这几个任务基本相同，只是要求的骑士装备稍有差别。在迷宫中打倒这类敌人，收集掉落装备，收全就过关。依然遵循一个原则，等级越低越容易完成，假如死过几次不如CANCEL后重新接。等级LV10以后再想完成任务将会非常困难。

副本迷宫（アナザーダンジョン）

重新进入先前来过的迷宫，进入下一层将多出破坏门的选项。那么下一层将进入副本迷宫。在副本迷宫里，敌人比吉尔通常高5级，迷宫中没有任何宝箱，打倒敌人也得不到经验，而且不能使用羽毛脱出。没有一定的实力，绝对不要随意尝试，敌人一般3－4下就能灭掉吉尔。进入副本的好处是敌人掉落高级物品，LV4的BOSS带有强力装备。

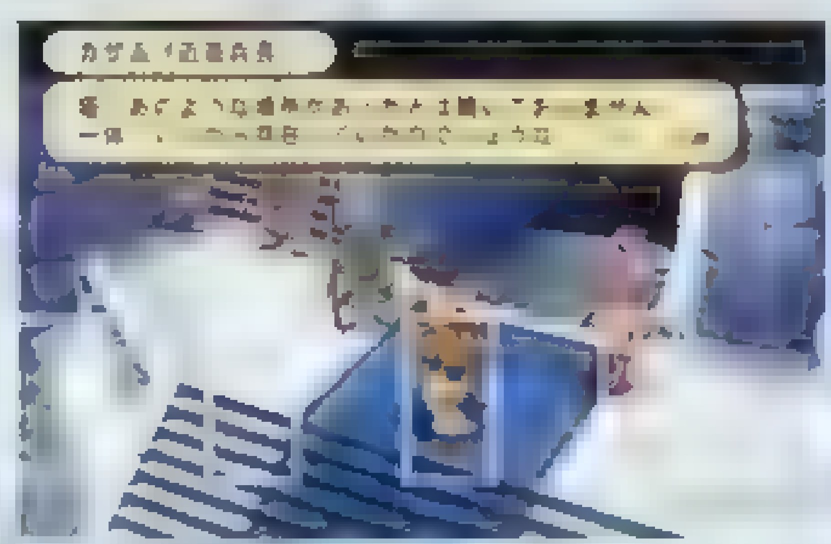
每个迷宫的副本迷宫都分四个LV，在副本迷宫门前选择继续破坏门才能进入下一个难度的副本迷宫，选择使用钥匙则回到普通模式。出现的敌人通常是本层敌人，等级要高出吉尔不少。第一层打死敌人通常掉宝石，第二层是装备，第三层是宝石＋装备，第四层有巨大BOSS，打死必掉高级宝箱。

初期进入副本迷宫收集宝石装备，是最简单的码钱、快速提升装备质量的办法。一般选择暗之洞窟或者地下空洞的LV1副本，等级最少要LV10以上，装备＋10以上的破坏之锤。选择锤是因为初期攻击够强而且对史莱姆系特效。回复道具倒是不用带什么，无论多少恢复剂都不够吃的，可以巧妙利用游戏中的一个设定。当敌人攻击吉尔时，无论多少伤害都会给吉尔留下一点HP，所以采取打一下敌人被重伤到1点HP，退三步回复到2点回头再打的办法，消灭副本LV1的敌人。尽量收集足够多的宝石回城卖掉（一次搞个几万不成问题）。遇到数个敌人包围的时候也不要客气，大方拿出宝石灭掉他们。暗之洞窟的LV2全是武器，这里能收集到大量合成材料。



要想灭掉LV4的BOSS，没有实力是不行的。BOSS不吃魔法，不吃攻击道具，HP数千甚至上万。只有依靠特技和普通攻击。最少要LV70才能考虑进入LV4挑战BOSS，留有HIT&AWAY，MASTER SKILL等特技一面打一面跑。还可以依靠枪系高低差无视的特技，在高度2的地方打BOSS而不被反击。BOSS掉的装备很是诱人的。

《多鲁亚加之塔》虽挂着不少名头，实际游戏设定比及“《不可思议的迷宫》系列”却还有一定差距。不过也算是一款不错的迷宫游戏。这里的攻略只是提供了一些简单的说明和流程，更多隐藏要素还期待玩家自己的探索和发掘。无尽的探索才是“《多鲁亚加》系列”的真正乐趣所在呀。



ROCKMAN X COMMAND MISSION™

ロックマンエックス コマンドミッション

攻略透解 Guide Through

洛克人X 突击任务	Capcom	RPG
Multi		

"《洛克人X》系列"一贯都是以高难度关卡设置和丰富的收集要素让玩家们爱不惜手。这次采用游戏系列的世界观，一改以往的ACT形式，成为了一款RPG作品。游戏中的角色们除了拥有多项FANS耳熟能详的特技外，在战斗中更有不少《最终幻想X》的味道，最明显的就是行动顺序制、随时换人制和个人特技。不过游戏自身还是存在了不少自己的特色，像增加特殊效果的"フォースメタル"系统和合成性质的"FMG"系统，都让游戏充满了乐趣。游戏的总体难度适中，相信对LightUser来说是最贴心的设定。那么猫猫这次就以比较直观的描述方式来和大家一起攻略这款作品吧！

战斗图解

操作说明

PS2	NGC	战斗中	地图行走
方向键 左摇杆	方向键／摇杆	移动选项／改变目标	移动
右摇杆	C摇杆	—	改变视角 翻页
○键	A键	普通攻击	调查 对话
△键	Y键	发动副武器	调出菜单
□键	X键	发动副武器	(NGC版是打开地图画面)
×键	B键	调出菜单 取消指令	冲刺（拾取道具）／取消
L1键 R1键	Z键	功能键（可设定）	放大／缩小地图
L2键	L键	更换角色	转换成第一人称视点
R2键	R键	发动AT攻击	转换成第一人称视点
START键	START键	观看敌我双方名字	—
SELECT键	—	—	打开地图画面

菜单说明

サブタンク	使用此项功能可以回复LE。在地图中或者打倒BOSS后有时会捡到タンクパーツ，组合4个タンクパーツ便可以增加100%的サブタンク量。
アイテム	在地图上的道具都要用冲刺才可以取得。而消费用的道具大多增加能力、回复异常状态和攻击敌人。
武器装备	武器包括一个主武器和两个副武器，副武器除了导弹外还有一些是在战斗中增加能力或辅助用的技能，玩家应该按照角色的特性装备。另外，主武器对角色能力的改变比较大，大家一定要注意。
フォースメタル	每个角色可以装备2~4个フォースメタル，装备后可增加本身的能力和附加效果。但要注意侵蚀度不可以高于角色的最大侵蚀度，一旦超过了便会在战斗大幅度降低角色能力或者出现异常状态。
FMG	西娜梦加入队伍后增加的能力，利用不同种类的道具组合出更实用的フォースメタル。作为材料的道具有些可以直接在道具店中购买，有些则在迷宫或敌人身上取得。而有些FMG则要达成某些条件才会出现。另外，在合成时需要消耗FME，FME同样可以在战斗后获得。
ステータス	查看角色们的能力值。
队列变更	更改战斗中的登场角色。
オプション	设定
ヘルプ	帮助
フィギュア	在这里可以查看收集到的扭蛋玩具。
トレジャーナビ	NGC版独有的选项 连接了GBA后可以利用雷达寻找特殊金币。

战斗须知

☆更换角色不会浪费回合数，但根据角色们的速度，会让整个行动顺序表发生变化。

☆ハイパーモード就是指角色在一定的回合内进化成另一种形态，从而提升各种数值和提高必杀技的效果。角色发动ハイパーモード时同样不会浪费回合数。发动了ハイパーモード后，在下回合更换角色也不会消耗ハイパーモード可使用的回合数，但不在发动的该回合更换。玩家可以利用这个特点在有需要的时候发动，避免浪费宝贵的ハイパーモード回合数。

☆无论是战斗菜单还是普通菜单都有一项"サブタンク"的选项，玩家可以利用里面的选项回复单体或全体角色LE，这也是在战场中极少数的回复手段。但サブタンク所消费的能量只会在打倒敌人随机获得的道具、在地图中拾得黄色的道具タンクエナジー以及在休息过后回复，因此玩家不应滥用，以避免在BOSS战中失去了有效的回复措施。

☆在战斗结束后，无论有没有在战斗中登场，角色都可以分得同样多的经验值。(战斗不能除外啊！)如果角色在战斗后提升等级还会回复所有的LE、WE、异常状态和ハイパーモード回合数。

☆アクショントリガー动作指令（简称AT）是指当角色的WE槽超过50%时，按特定的按键所发动的特殊攻击。这些攻击威力大，同时大多数都需要在发动后输入一些特定的指令。发动AT的时间和威力会根据WE的比率发生变化。

☆所谓ファイナルストライク是指某角色在一回合的攻击中伤害了敌人残余HP的75%~99%，那么便会发动ファイナルストライク。在发动时只要拼命地按攻击键和副武器按键便可以给予敌人更大的伤害。

☆属性攻击在本作中有十分重要的意义，攻击与敌人属性相克的话能打出1.5倍的威力。除了火、水和雷3种属性外，还有射击属性和物理攻击属性。

☆射击攻击对在空中飘浮的敌人有特效，物理攻击对拥有坚硬外壳的敌人有特效。

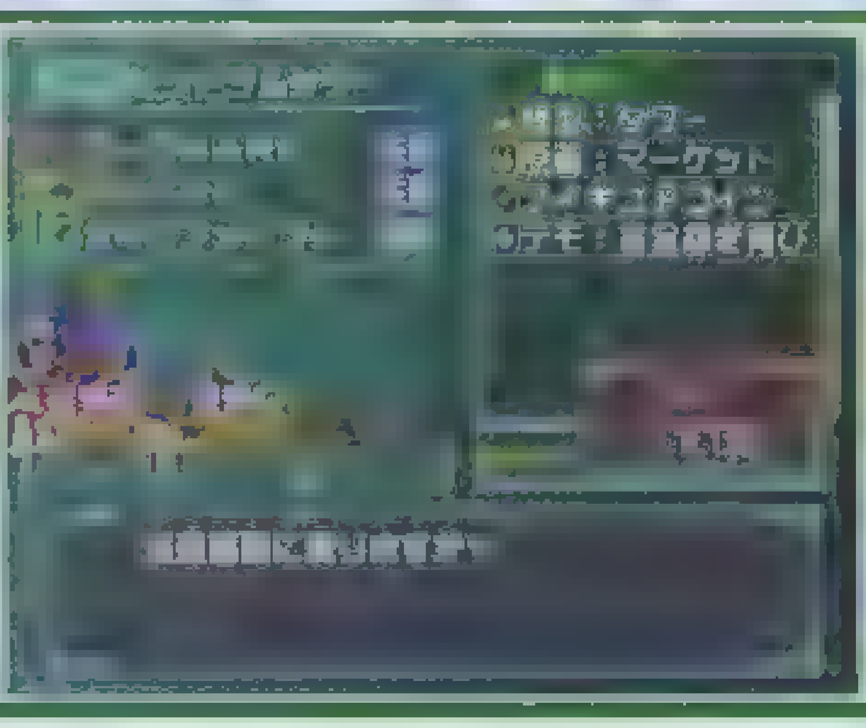
☆在同一回合中，如果使用了增加攻击力的副武器チャージコレダー前后也使用了其他副武器的话，那么チャージコレダー便会失去功效。另外，在同一战斗中使用チャージコレダー是可以累积的。

☆在BOSS战中，电脑会根据玩家消耗的回合数以及最后击倒BOSS的技能给予附加奖励经验值。使用ファイナルアタック击倒BOSS可以得到最高的评价，而根据每个BOSS的难易度和玩家消耗的回合数也会给予额外评定。

mbook.cn

挖掘中心

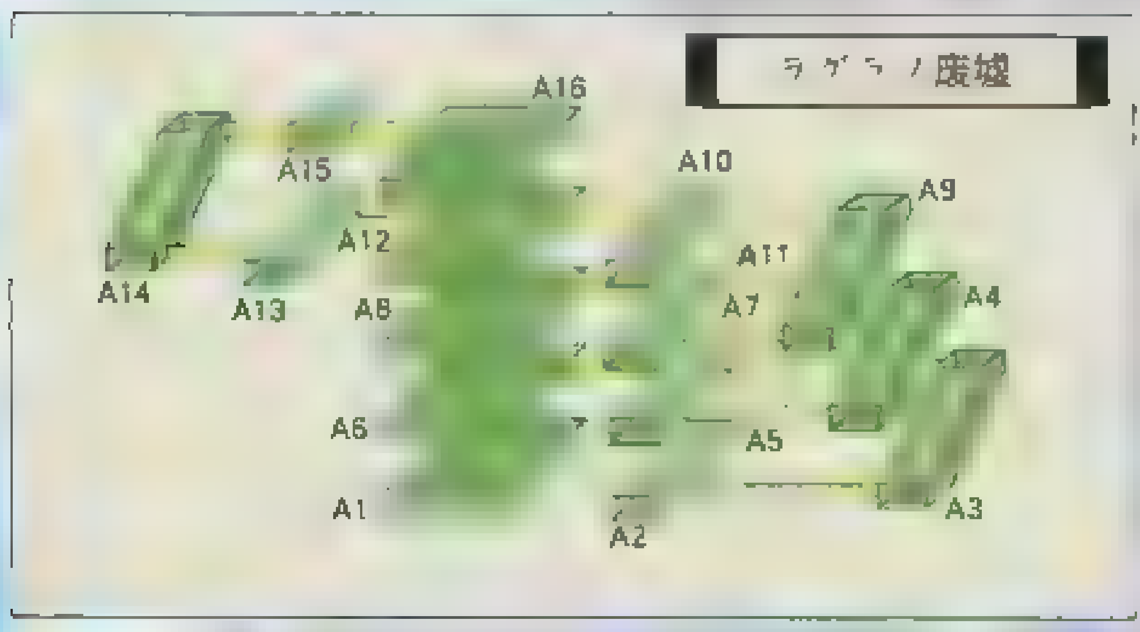
在第3话以后跟小七说话并选择第2项可以进入挖掘中心，这里可以派遣在迷宫回收的机器人到过去曾经冒险过的迷宫中寻找宝物。每个挖掘成员都有5种能力：体力（影响挖掘的生存率）、战斗力（影响ゼニ的获得几率）、搜索力（影响道具的获得几率）、谍报力（影响收集道具的获得几率）、移动（影响部队挖掘的速度）。采用不同的成员作为领队可以发挥该部队的不同特长，比如体力高的成员带队生存率会大一点。另外，在不同的地区挖掘且成功生存下来的话会得到经验值，根据地区的不同也会提升挖掘成员的能力。每次派遣的部队会在一段时间后归还，只要部队中有一人生还就可以成功把道具与金钱带回来。如果玩家想挖掘各地的隐藏房间钥匙一定要多留意挖掘的情况。



攻略部分

第一话 潜入！ギガンティス

西历22XX年，从太平洋落下的陨石碎片中发现了未知的能量矿物“フォースメタル”。为了让半机人（レプリロイド）工学能得到全面的革新，因此采掘和回收这些フォースメタル矿石就成了现阶段发展的重点，于是在陨石的落地地点上建造了专门挖掘的巨大设施——人工岛ギガンティス。但在一段时间后，岛上的一部分半机人突然暴走，造成了巨大的威胁。政府得知此信息后把这些半机人判定为反乱者（イレギュラー）。为调查事件的起因并希望能在不引发任何大规模暴动前把事情解决，政府不断派遣反乱猎人（イレギュラーハンター）前往ギガンティス侦查。但每次调查都受到不知名的影响，累次失败。最后在无计可施之下，只好派遣了S级的反乱猎人队伍X、ZERO和SHADOW再度前往。成功潜入了ギガンティス岛的3人为了找寻敌人的潜伏地，入侵了一座已成废墟的大楼，希望能找到事件的幕后黑手。在楼顶处等待着他们就是叛乱的首脑“伊普西隆”。在告诉了众人自己那伟大的半机人理想后，伊普西隆希望X等人能加入称为同伴。但正义的X和ZERO坚决反对了对方可笑举动，正准备向这名BOSS进攻之际，SHADOW却背叛了两人，保护了伊普西隆。同时，伊普西隆的同伴也一个接一个地出现。原本处于优势的众人一下子扭转成险恶的局面，最后连ZERO也被一下强烈的攻击而掉下了大楼。面对这压倒性的劣势，X采用烟雾战术跳下了大海，最后失去了意识。

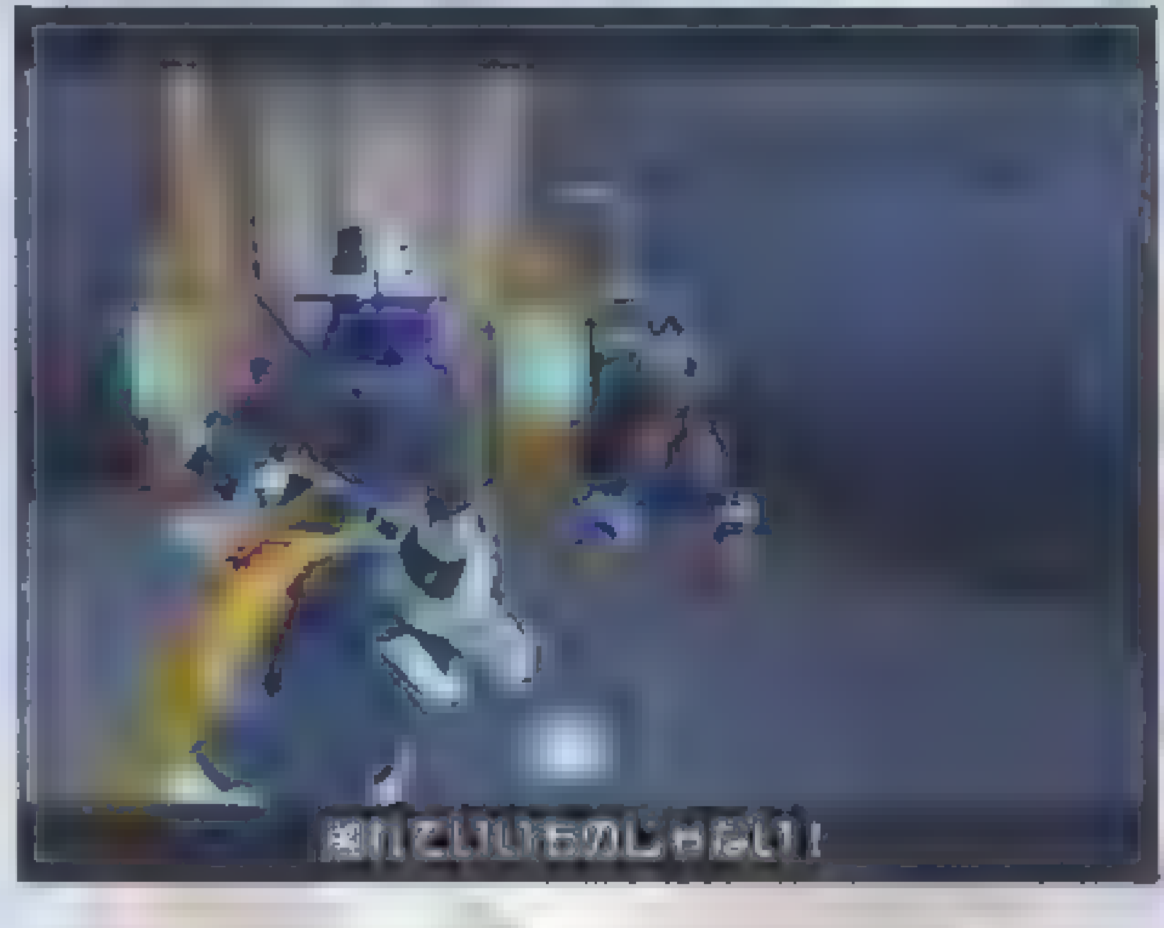


要点分析

毕竟是游戏的第一话，在刚开始控制X后的每一个部分都有电脑的教学说明。敌人没有过于巧妙的打法，倒是一些群体出现且HP低的敌人可以使用X的チャージショット一下子把将其全灭。ZERO加入后的小BOSS战应该多使用他的必杀技，一两回合便可以将其收拾。

区域	道具名称
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

第二话 夺还！中央塔！



被救起的X恢复了意识。SHADOW和背叛、ZERO生死未卜。同时接受了两个打击的X几乎陷入了崩溃。但多年反乱猎人的经验和本身的理智告诉自己，现在应该先与总部联系，然后再想办法把事件解决。但现在身处“新希望镇”（ニューホープ）是一个管制十分严格的地方，将没有任何身份证明的X指定为非法入侵者对待，并在镇中的发起了通缉令。很快，X就被一名自称蜘蛛（スパイダー）的赏金猎人盯上了，在把他击退后，X继续展开了单独的搜索。由于受到了很多行动上的限制，要自己一人进行所有的工作并不容易。这时，一名叫艾鲁（エール）的抵抗军希望X能拯救他被囚禁的同伴以及抵抗军的长官阿尔（アル）。艾鲁破坏自己的身体取出自己的ID让X能通过一些需要身份验证的门，然后牺牲了自己的生命让X从另一条道路逃走。蜘蛛为金钱而成为了“叛军”（リベリオン）组织的赏金猎人，但他看到了X手中的艾鲁ID后，表情和态度都发生了强烈的变化。原来，艾鲁是蜘蛛过去的同伴。由于3人与艾鲁之间的因缘关系，最后蜘蛛与X联手，在顶层收拾了其中一名头目ワイルドジャンゴー，并成功拯救了抵抗军长官阿尔。

要点分析

在第一次遇到蜘蛛时会与他发生战斗，不过他的实力并不会太强。在BOSS战之前会遇到一次需要在两分钟内到达司令部停止爆炸装置的情节，如果玩家不能在两分钟内关掉装置会把中央塔内的所有居民烧死，不过在战斗中是不计算时间的，所以玩家并不用担心因遇敌受到阻挠。

区域	道具名称
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

BOSS战

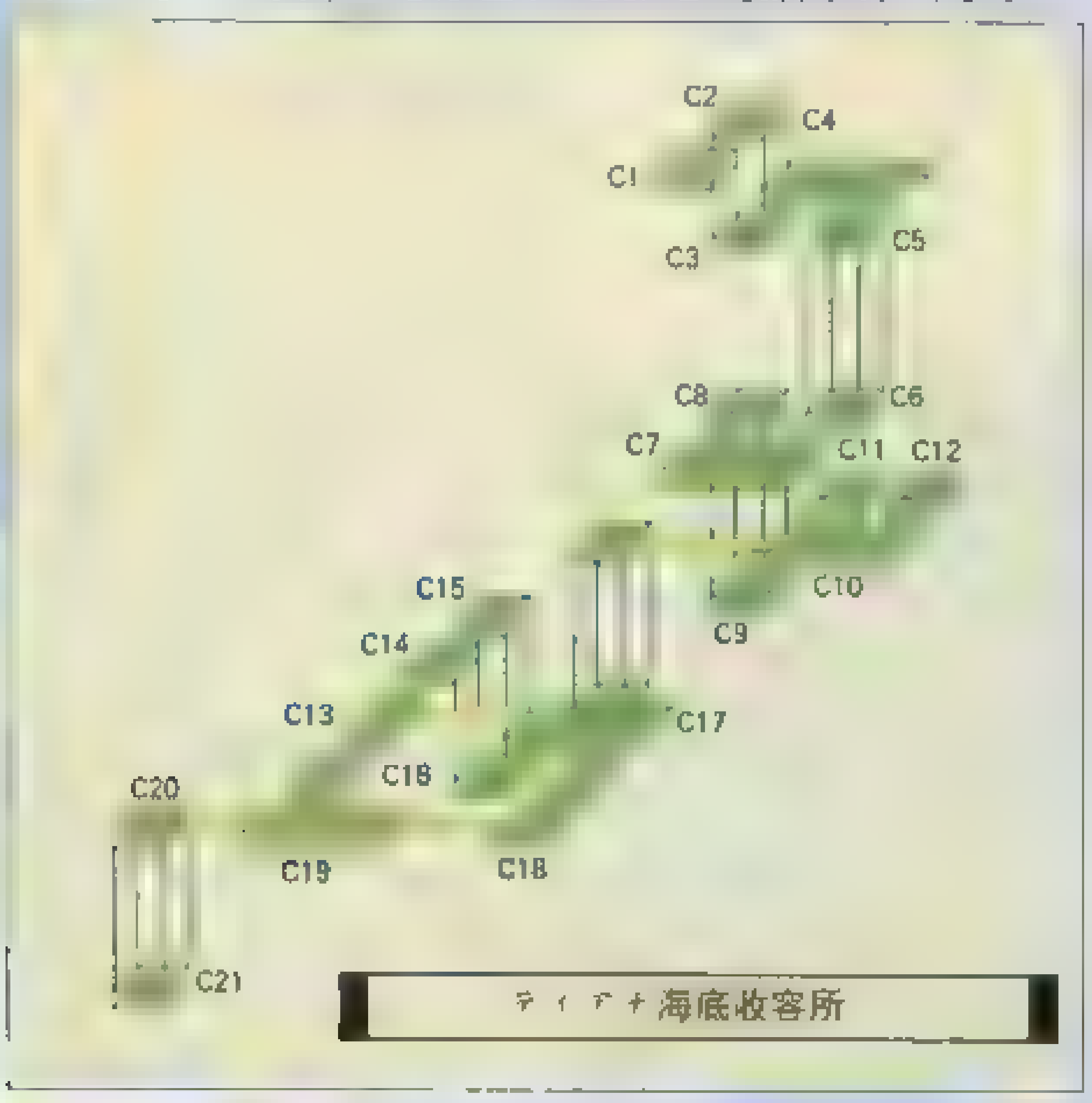
在BOSS战开始时蜘蛛会加入。BOSS的攻击力比较高，要注意防御力稍低的蜘蛛。蜘蛛的装备上有在每次进入战斗后都能100%回避第一次攻击的グラフ，所以可以无视BOSS的第一次攻击。而X在一开始就有5回合的ハイパーモード，因此在WE蓄满后立刻变身发动必杀技。另外，此BOSS的弱点是炎属性攻击，如果身上有メガファイアー一定要对BOSS使用。

第三话 冒充的英雄

救出长官后，众人返回基地。但现在的基地狼藉一片，连通信设备都无法恢复，更谈不上要联系本部了。为了能让基地的各机能恢复正常，必须要一名操作员才能实现。艾鲁提议到ティアナ捕虏收容所在救出专业操作员小七（ナナ）。刚进入收容所，就遇到自称自己是“钢铁之马西莫”的男子，而根据蜘蛛的消息，得知这名男子曾经是反叛军的英雄，也是受人爱戴的无敌格斗家。马西莫似乎是为了寻找一名朋友才潜入到这里，因为目的类似，因此便与X二人一齐行动。在收容所的深处找到了被机械拘束的小七，把她

マッシモが襲いたとし!?

身上的仪器解除后，马西莫突然失去了踪影。画面转到一间拷问室中，墙上正钓着一名只剩下上半身，且失去了装甲的半机人，原来这位才是真正的英雄马西莫。看到此情景的伪马西莫跪在地上痛哭。“我知道你有潜质的……所以把装甲送了给你……你一定可以替代马西莫……”。3人再次合流后，在收容所的地底，众人遇到了シルバーホーンド，在他重温了一次如果虐待真正的马西莫后，伪马西莫愤怒不已，在继承了真马西莫的意志后，众人发动攻击把这个可恶的家伙给打倒了。“让我们一起努力吧！马西莫！”X和蜘蛛并没有猜疑这位神秘同伴的身份。而现在的马西莫也决定继承“钢铁”的称号，与邪恶的叛军作斗争。



要点分析

区域	道具名称
[illegible]	[illegible]

从本关开始玩家就会以中央塔作为基地，而在A地区会开始出现商店街。在商店街中玩家除了可以购买每一话都更新的武器、道具和フォースメタル外，还可以利用传送服务传送自己回到曾经通过的地区。而在B、C、地区也会相继出现扭蛋机，两枚金币就可以换取一款。司令部与中央塔间以空中BUS来往。在迷宫中，玩家会在进入不久后遇到不断巡逻的侦查机器人，在被其光线射到后会立刻回到进入该区域的光点处。玩家要利用两旁的凹处等待时机，然后从其背后通过另一路线。在迷宫中还有一些按照地面的颜色块出现光芒的顺序踩色块的机关，如果按照音乐的提示踩便可以打开门的机关。但有些房门和道具都需要玩家自己尝试才可以打开的，下面是解开这些非主线开关的顺序（按照从入口到内部的顺序）：第1个房间——黄、红、蓝；第2个房间（房门）——红、黄、蓝；第2个房间（道具）——蓝、黄、红；第3个房间——绿、蓝、红、黄。

BOSS战

此BOSS最麻烦的技能就是对我方全体的水属性攻击，而且他的大多数攻击都附带水属性效果，因此在之前一定要多买几个ウォーターガード。尤其是对属性攻击十分弱的马西莫，一定要注意HP的回复。X和马西莫负责WE槽满后的攻击工作，而蜘蛛作为回复LE用的辅助角色。

第四话 加迪尔的研究所

これがフォースメタル・ジェネレータ!?

虽然救出了小七并恢复了通信设备，但由于技术的不足让X无法跟总部正常地通信。为了能以最佳的状态去对付叛军，众人必须邀请フォースメタル的专业研究家“加迪尔”（ガウディル）博士加入己方。但要邀请这位博士并不是一件容易的事，因为博士并不是一名喜欢战争的人，一直把自己封闭在研究所中独自研究。虽然明知有困难，但X依然尝试去说服他。与此同时，为了让加迪尔博士服从指示，协力研究フォースメタル，叛军也派遣了Dr.サイケ与加迪尔博士协商。除了这两伙人的访问外，还有一个神秘的影子正在秘密地潜入到研究所中，那就是想要盗取博士的研究品的小偷玛丽诺。先找到Dr.サイケ为了要让加迪尔博士彻底屈服，于是便企图抢走他的最大发明品“回复用半机人”西娜梦。在玛丽诺得知西娜梦身上拥有自己想要的宝物时，Dr.サイケ正好在面前出现，并把玛丽诺打成重伤，幸好得到西娜梦的治疗技能帮助。但西娜梦始终逃不掉被带走的命运。X等人赶到现场只看见倒在地上的玛丽诺，已经醒过来的她得知自己的猎物被抢走而十分愤怒，当听到X说要去救出西娜梦后决定加入一起行动。在穿过了无限森林后，刚好赶上正要离开的Dr.サイケ，把西娜梦从恶人手中抢回后，加迪尔博士为感谢众人而答应一起回基地。而玛丽诺也在西梦娜强烈邀请之下加入了己方阵容。

要点分析

区域	道具名称
[illegible]	[illegible]
D12	[illegible]
D12	[illegible]
D12	000z

本关的地形十分简单，要注意一种像蚊子似的敌人会牺牲自己让敌方的其中一名角色增加能力，而且空中系的敌人只有射击系的X和蜘蛛才会比较容易打中，因此最好让X多使用チャージショット，蜘蛛也应该装备上WE75%以上能对全体攻击的武器以及增加命中率的フォースメタル。有些地面有红色的陷阱，碰到后会立刻发生战斗，只要使用冲刺便不会碰到。最后在见到博士后会遇到一个好像在不断循环的迷宫，这个就是无限之森林。玩家只要按照不同顺序走左右两条路线，并打倒各个守门的敌人，便可以在最后得到相应的道具。不过一开始来的时候千万不可以连续走左方的红色路线，因为守门的敌人会很强，以现在的状态是不可能通过的。具体走法以及可以得到的道具在下方会列出。

BOSS战

对付他的第一形态时，只要蜘蛛的装备上WE75%以上攻击全体敌人，并保持在WE75%以上，接着不断使用普通攻击便可以收拾BOSS身旁不断出现的敌人。而其他两名角色则要收拾BOSS主体。在他变身后会成为空中状态，所有攻击都会被其反击回来。因此玩家只能在平时不断地防御，提升WE值，直至BOSS发动了对我方全员的攻击后，才会解除反击并降低防御力一回合，这个时候就是玩家变身使用必杀技的最好时机。另外，使用副武器チャージコレダー+射击攻击也可以替代必杀攻击。建议第二形态时登场角色是X、玛丽诺（本身有必中的副武器）和马西莫。

走法	获得道具
右右	TE25
右左右	TE25、フルリペア
右左左右	TE50、フルリペア
右左左左	TE100、バックアップ、(JOKER)
左右右	TE50、フルリペア
左右左右	TE50、フルリペア
左右左左	TE50、フルリペアオール、(Fコイン)
左左右右	TE50、フルリペアオール、(Fコイン)
左左右左右	TE50、バックアップ、(Fコイン)
左左右左左	TE100、1000z、(Bアーマー)
左左左右右	TE100、1000z、(Bシールド)
左左左右左右	TE100、1000z、(Bパワー)
左左左右左左	TE100、1000z、(Fコイン、Bスピード)
左左左左右右	TE100、1000z、(Fコイン、BLE)
左左左左右左右	TE100、1500z、(Fコイン、Bアーマー、アイテムキャプチャー)
左左左左右左左	TE100、1500z、(Fコイン、Bシールド、ダットゼニー+)
左左左左左右右	TE100、1500z、(Fコイン、BWE、ダットEXP=)
左左左左左右左	TE100、1500z、(Bシールド、Bアーマー、パワーチャージ)
左左左左左左右	TE100、1500z、(Bスピード、Bパワー、ターボクロック)
左左左左左左左右	TE100、2000z、(クライオジェニックBWE、キイボーン)
左左左左左左左左	TE100、2000z、(スタミナミサイル、ビルドHYPER、タンクパーツ)

mbook.cn

第五话 反乱猎人集结

上次的行动不仅让加迪尔博士加入了己方并回复了基地的通信机能，而且还增加了两名新的同伴。X通过通信器与利迪普斯大佐取得了联系，把过去发生的事情一一报告给大佐后，大佐也有一个好消息要告诉X，那就是在ウルファト生产工场处接收到一串类似ZERO的电波信号。X听到这消息后十分兴奋，立刻连同其他同伴一齐进入兵器工场寻找。一直跟随着ZERO的气息来到工场深处的X突然被一个声音给叫住了，接着从箱子上跳下一名普通的士兵，正当X要询问对方的来历时，士兵便在一阵闪光后变身成另一个人："是我啊！ AXL啊！"再会以往的战友，X似乎舒缓了一下急切寻找ZERO的焦急心情。原来AXL是为了寻找自己的出生秘密而来到这里调查，见到朋友有麻烦，于是便加入队伍一起寻找ZERO。与此同时，在工场的内部，ZERO正在孤身一人向守卫在此的マッハジェントラー发起了挑战，无奈ZERO一人的力量实在有限，几个回合后，ZERO已经快接近极限了。正在这时，X等人刚好赶到，集合了3名S级反乱猎人的力量，就算是会使用魔法的マッハジェントラー也不堪一击。最后虽然对方启动了暴走系统让无数机器人冲了进来，但被AXL变身成刚被打倒的マッハジェントラ 停止了一场危机。

ウルファト生产工场

要点分析

在迷宫中会出现一些有警备机器人的房间，它们会在3声节拍后发出警告并移动位置，玩家应该在其停在地上，且红色的警告灯完全熄灭的情况走动才不会被发现。被发现后会立刻进入战斗，玩家在这些敌方一定要有耐心啊！另外，在后期也会遇到一些传输

区域	道具名称
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
E5?	[illegible]
[illegible]	[illegible]
E6?	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

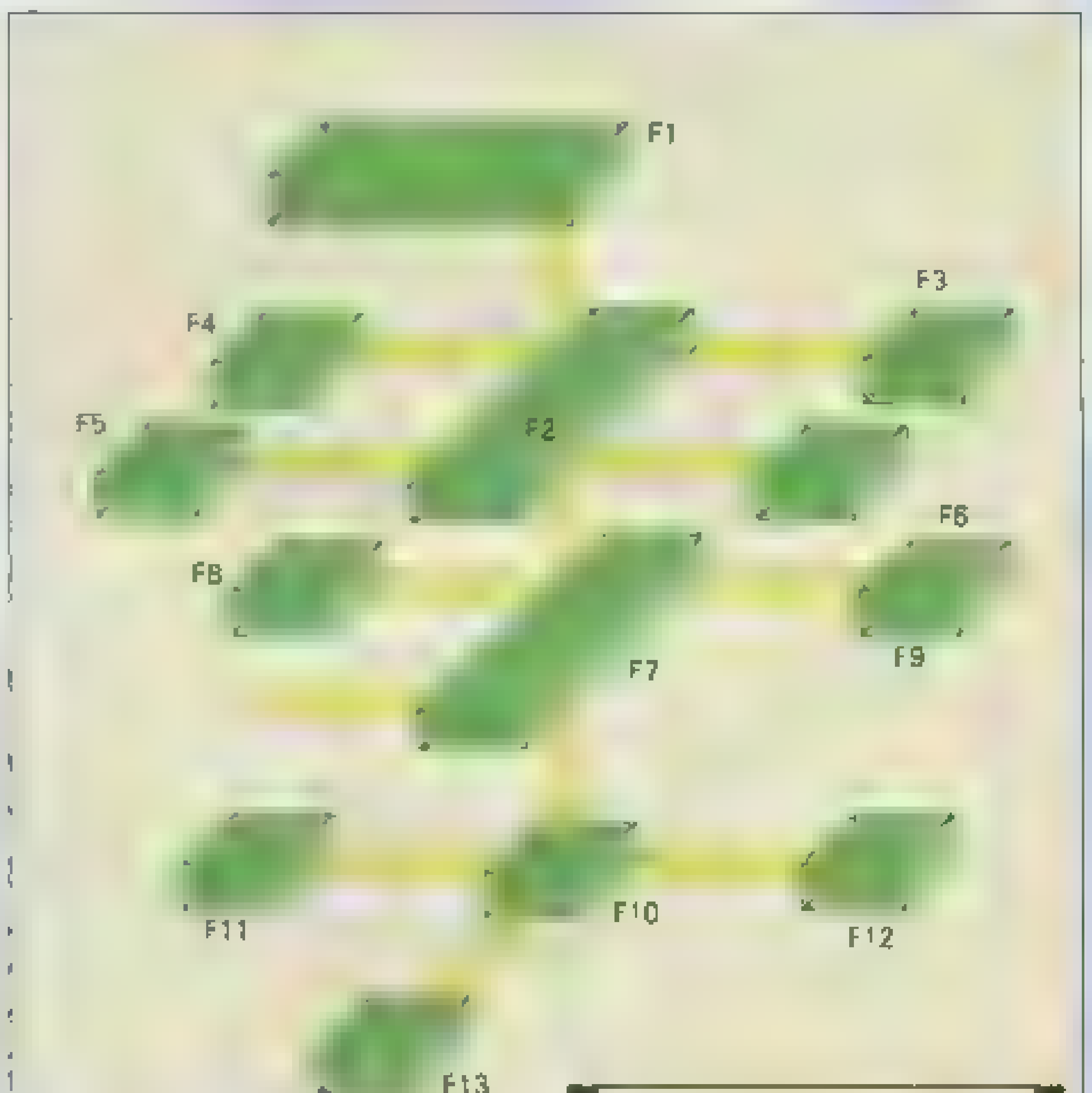
带，玩家利用周围的装置可以改变传输带的方向。要得到全部道具，还得要动动脑筋呢！

BOSS战

同样是处于飞空状态的BOSS只要受到比较大的伤害就会进入昏迷状态而掉在地上，因此应该找命中率高且攻击力不错的角色担当这项工作。BOSS会召唤一些杂兵在两旁辅助攻击，玩家应该尽量留下一个杂兵，且保证这个杂兵不会帮BOSS回复HP。在把他打倒在地后，便是使用AT攻击的好机会了。在进入战斗前首先要装备上对降低火属性伤害的フォースメタル，因为敌人的主要技能都是带有火属性的。在战斗结束后还会有一小段风波，不过难度不大。

第六话 朋友的条件

原以为在回到基地后可以好好地介绍众人给ZERO认识，但由于SHADOW的背叛对ZERO的打击实在太大，因此对"同伴"这个词特别敏感，最后一人愤然离开。接着，众人再度与利迪普斯大佐联系，把ZERO再次离队的事情报告过后，大佐告诉众人已经得到叛军的秘密研究所的情报，并得知其所在地是ギミアラ采掘场。在到达了这里后，想不到叛徒SHADOW已经一早等候在此。在得到了"超フォースメタル"的新力量后，就算是经过一段时间磨练后的众人也不是其对手。在陷入苦战时，ZERO突然出现，并怀着被背叛的怒火与X等人向SHADOW发动了攻势，3名S级的反乱猎人再度联手之下，SHADOW被打成重伤。在ZERO转身与X说话之际，即将爆炸的SHADOW向ZERO发出了致命的一击。反应敏捷的蜘蛛看到此情景立刻用手把飞过来的武器挡下，但也因此受了伤。蜘蛛为了别人而舍身的举动让ZERO再度恢复了对同伴的信任。一进来就有SHADOW在守卫，再次确认了这里肯定与叛军有莫大的关系，接下来要做的事就是彻底查清楚真相。来到深部的研究所，结果一切都只是陷阱，众人掉进了叛军准干部エンシェンタス的圈套中。他在败给了众人后启动了自爆装置，并封锁了房间的出口，无论X等人采用什么方法都无法离开。蜘蛛灵机一动，想到了以エンシェンタス作为引爆工具，与其一起同归于尽炸开房门，虽然X等人尽力阻止，但爆炸的光芒已经把蜘蛛给吞没了……蜘蛛为了同伴的性命再度牺牲自己的做法坚定了ZERO留下与大家并肩作战的决心，众人再度燃起了铲除叛军的斗志。



キミアラ采掘场

要点分析

区域	道具名称
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

在本关中可以得到增加冲刺威力的重要道具，得到后便可以在冲刺中撞碎岩石了。另外，在进入B2层后会在前方的门遇到一名采掘监督，从他手上得到红色的铁锄后便可以根据两旁房间中的矿工颜色进行合理的交换，基本上什么颜色的锄头就应该配上相应颜色的矿工，在得到了红色矿工给予的"エレキパーツ"后便可以让监督解开通往B3的电梯。如果把所有的锄头都给了相应的矿工，还可以从监督处得到一个道具。

BOSS战

首先是进入迷宫不久后遇到的SHADOW，第一次战斗只要伤害了SHADOW一定量的HP就可以通过了。接着发生剧情后ZERO加入，下面的才是真正的战斗。要注意SHADOW的大威力"大碎击炮"，在其发动的途中可以用威力比较大的攻击将其取消。

最后的BOSS是一名可以变换3种属性的角色，根据他身体的颜色，玩家可以观察到他此时的属性状态，并按照情况给予相克属性的AT攻击。比如X在ハイパーモード的AT技是雷属性的，玩家应趁其水属性时发动。其他攻击的效果不大，多注意回复。

第七话 击破！发信基地

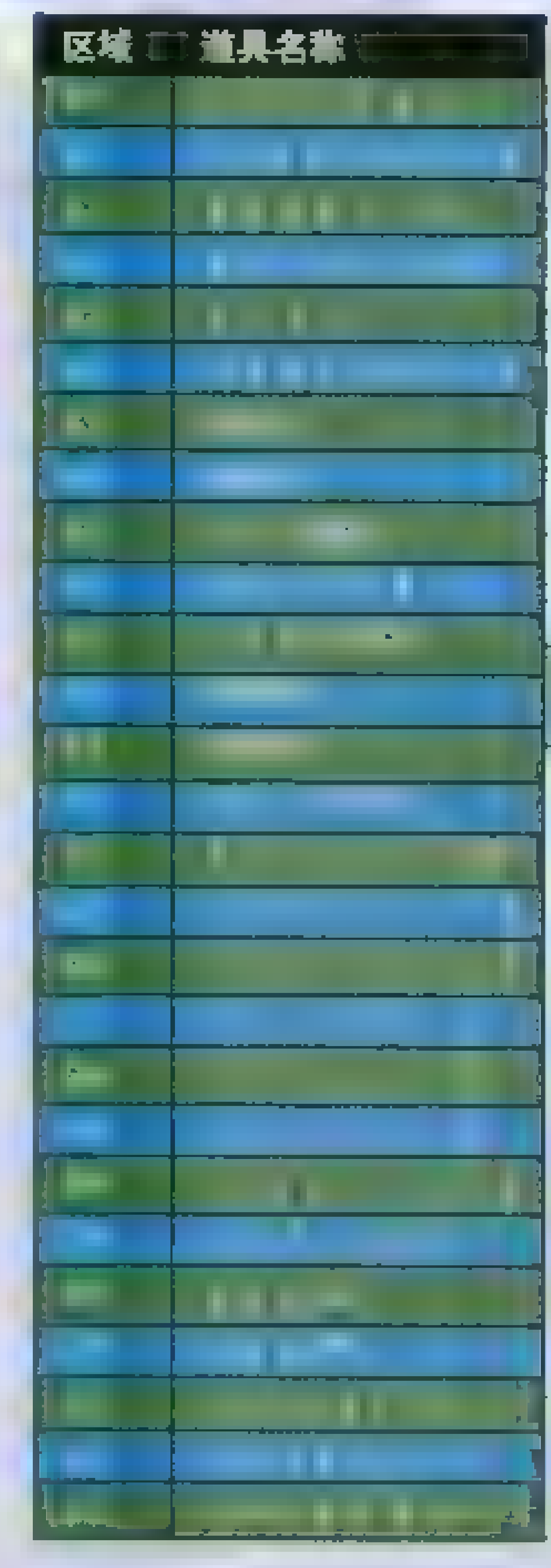
由于叛军设立了电波妨碍设施，让X等人根本无法与利迪普斯大佐联系。根据小七的调查，叛军的妨碍电波装置设立在パナリア大沙漠。大沙漠里不但四处都是沙子，而且还不断地刮起强烈的风沙，让人根本无法看清楚前方。在风沙中不断搜索，正当发现一些头绪时，叛军的另一名下部フェラム出现在众人面前。还没有顾及面前的敌人，后方的X却被流沙给卷

mbook.cn

入到漩涡中，虽然气力大的马西莫尝试尽全力去拉X上来，但似乎这个举动只能更加激发流沙的速度。ZERO本来也打算加入救人的行列，但却被身后フェラム的鞭子给阻止。在经历了蜘蛛的牺牲后，ZERO似乎懂得了同伴比自己的生命还要重要的道理。无论众人如何地劝说，无论鞭子落下背部的声音有多大，ZERO依然不肯放开马西莫的手，最后众人一起被卷入了流沙下的地底中。但幸运女神总是守护着主人公一方，众人不但没有被流沙活埋，而且还顺利进入了妨碍设施的内部。通过了复杂的地下通道，在里面等待着众人的是叛军的第3名干部ボロック。虽然他吞下了“超フォースメタル”增强了自己的实力，但本身就没有太高战斗能力的他根本不是X等人的对手。差一步就可以活捉这名胖胖的干部，但最后还是让他给逃跑了，不过在他逃跑时留下了一颗超フォースメタル。究竟围绕着整个暴动事件以及叛军的超フォースメタル到底是什么东西呢?

要点分析

如果只希望发生剧情的话，那玩家在进入沙漠后仔细地向第一根柱子方向看，可以看到远处有一点白色的光芒，无论玩家去到哪里，只要沿着这光芒走就可以到达迷宫的入口。但第一次来这里时迷宫的门并没有打开，这时玩家只要沿着入口附近一根“障害率100%”的柱子地上的紫色线方向走，便可以发生剧情。但沙漠中有不少损坏的机器人，调查它们可以得到不少好道具，要求完美的玩家一定不可以错过。另外，在沙漠中行走还会遇到一种3回合自爆的机器人，对付这种机器人一定要用尽所有强力的攻击打才可以将其破坏，如果被他自爆的话全员会立刻死亡。打倒它可以得到不少经验值。在迷宫2层和3层会有很多



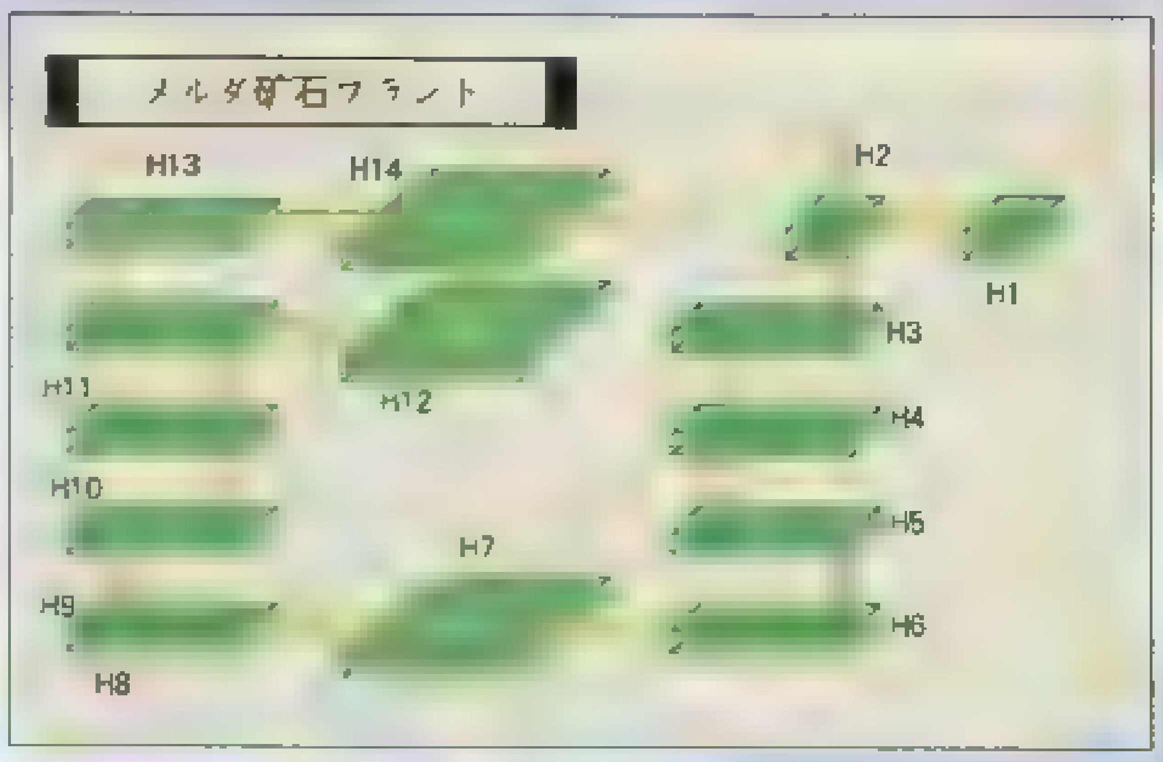
打不开的门，只要玩家在一些装有照射仪器的房间中，利用发射把光线照射黄色的开关一次便可以解除相应门的锁。另外，照射一遍绿色的仪器也可以解开道具外的安全锁。如果照射到黄色印的墙壁上就会发生战斗。

BOSS战

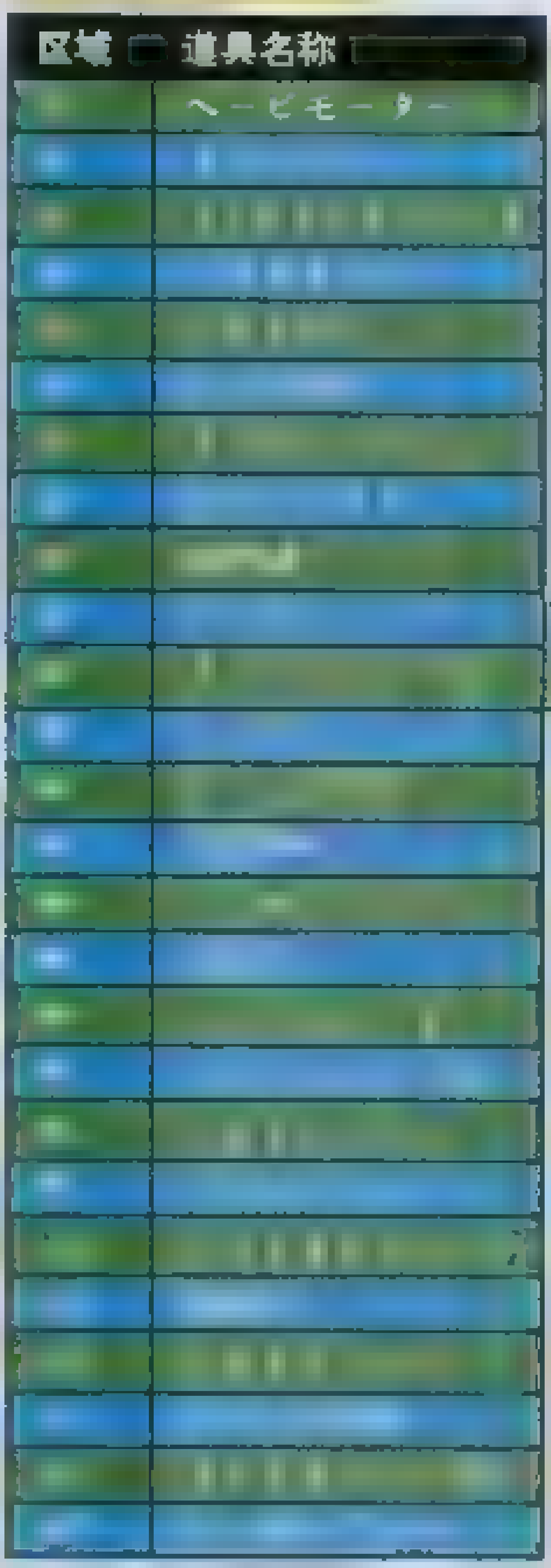
本关的BOSS难度比较低。BOSS自身并没有太大的攻击力，但是他召唤出来的天使型机器则能对角色们造成大的伤害，因此玩家不能忽略它们。建议打法是先用X干掉其中一名天使机器，然后把另外一台也打成重伤，接着便可以全力攻击BOSS了。当BOSS召唤一台新的天使，那玩家就可以轻松地把原来那台给破坏掉，如此循环，要干掉BOSS一点也不成问题。

第八话 最终兵器

根据加迪尔博士的分析，超フォースメタル是一种蕴藏着比一般フォースメタル高几百倍能量的载体，如果被叛军量产、且用于不正当的用途，可能会导致严重的后果。考虑到事情不能再拖下去，于是众人立刻赶去最有可能制造超フォースメタル的地方——メルダ矿石プラント进行搜查。在这里不但有严谨的防御措施，还有不少警备在守卫着，看来X等人是找对了地方。众人通过一个房间的小孔看到了里面正在摆放着一个巨大的装置；通过在其他房间小孔传送装置的各部分影像给加迪尔博士，最后得到了装置的真面目——搭载有超フォースメタル的导弹。一旦这枚导弹成功发射的话，可能会造成全世界的半机人都暴走成为反乱者，届时肯定会引发世界的高度危机。为了阻止这场惨剧发生，X等人必须在发射前回收导弹中的超フォースメタル。然而，要打开导弹中的防御装置，必须使用两把钥匙，这两把钥匙分别在干部フェラム与ボロック的身体中。在导弹库中遇到了フェラム，把她击倒后她的身体掉下了导弹库的底部。打算回收第1把钥匙的众人赶到底部时，フェラム身体中的钥匙已经被抢去。据奄奄一息的フェラム说，ボロック打算独占超フォースメタル，而强制从受伤的フェラム身体中拆出钥匙。得知此消息后，众人二话不说立刻赶去搭载有超フォースメタル的导弹处。赶到现场后，更奇怪的事情发生了——ボロック已经被害，而导弹中的超フォースメタル也空空如也，究竟是谁把东西偷走了呢?



要点分析

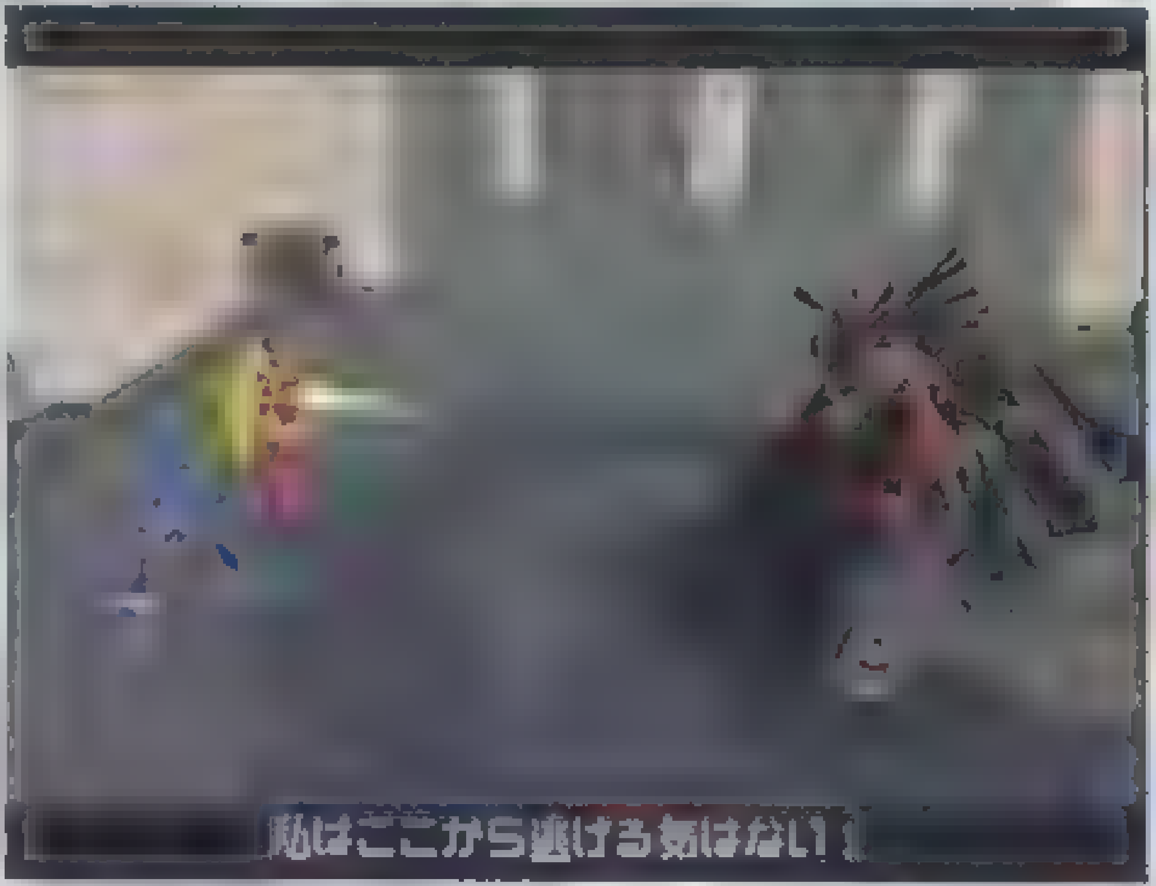


本话的迷宫并不复杂，玩家在刚进入迷宫后会发生一段剧情，然后要一边调查每个房间的窗口，一边往下走。一层中分别有左、中、右3个窗口，只要玩家在走动时不要漏掉就可以了。

BOSS战

由于フェラム是空中系的角色，因此拥有比较高的回避率。一般的物理直接攻击很难伤害她，所以射击便成了这次的主要攻击方式。在战斗前最好给每个角色装备上增加水属性耐心的フォースメタル，这样可以减少技能带来的伤害。另外，她的某些技能会附带冰冻效果，在冻结效果中被打中是很痛的哦！所以在进入迷宫前也要多带一些回复冻结的道具。她的HP不多，建议多使用AXL的AT技ワイルドジャンゴー和X在ハイパーモード后的AT技，两者都带有雷属性，但也要注意命中率。

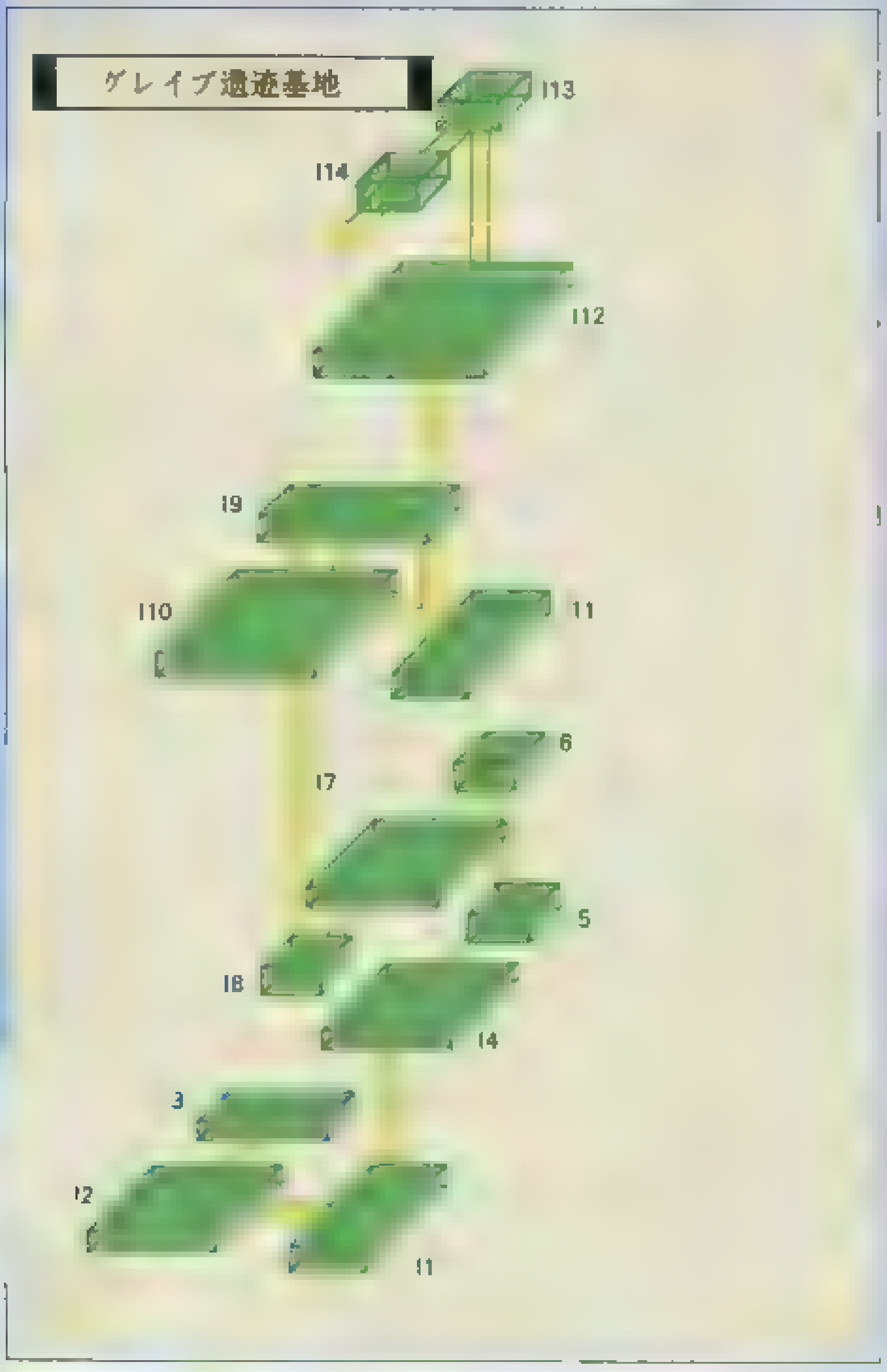
第九话 决战时刻



回收超フォースメタル的任务失败，而在众人面前似乎也增加了一个更大谜团——究竟抢夺超フォースメタル的人是谁呢？他偷走这么庞大的能量又有什么样的目的呢？这个人是如何得知超フォースメタル在メルダ矿石プラント的事情呢？在X百般不解的时候，基地的警报响起了。在中央塔位置出现了敌人的来袭，为了不让任何居民受到伤害，X等人立刻赶到现场。来袭的人是叛军的最后一名干部スカーフェイス，他认为超フォースメタル是X等人抢去的，于是

mbook.cn

便赶到我方的基地前企图将其抢回。但经过了无数磨练的X等人又怎会害怕一个小BOSS呢？スカ フェイス在任务失败后灰头灰脑地离开了。回到基地后，小七根据スカーフェイス的逃跑路线查出了叛军的基地，看来这就是与叛军们的最终战斗了。在グレイブ遗迹基地的深部，众人如愿地找到了首脑伊普西隆，虽然スカーフェイス为了组织而故意拖延时间让首脑逃走，但似乎伊普西隆从一开始就不打算逃走。SHADOW的背叛、艾鲁与蜘蛛的相继牺牲、邪恶的企图，回想起这一切的X愤怒地向伊普西隆发起了最后的攻势，最后胜利的依然是正义。叛军的反乱终于平息了，X等人也在利迪普斯大佐的赞扬下喘了一口气。但正当众人以为和平的一刻即将到来时……



要点分析

区域	道具名称
[illegible]	フィギュアコイン
[illegible]	250002
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]HYPER
[illegible]	フィギュアコイン
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	フィギュアコイン×8
[illegible]	[illegible]エナジー50
[illegible]	[illegible]

谜题最恼人的除了无限之森外莫过于本关了。首先玩家会遇到一些挡住道路的防御激光，只要碰上便会马上遇敌。把敌人击倒后，防御激光会在短时间内无法进行，这时玩家就可以进入其他房门了。但要注意有些房门并非只要打开一道防御激光便可以解开，有些门要两道、3道，甚至要把版图中所有的防御激光都打开才可以打开，而且还要顾及时间。在进入了更深的部分后会遇到一个可旋转的房间。玩家调查左方的柱子可以让房间转动两格，调查右方的柱子可以让房间转动3格，在不同的房间可以找到不少武器和道具，玩家一定要仔细尝试并收集啊！

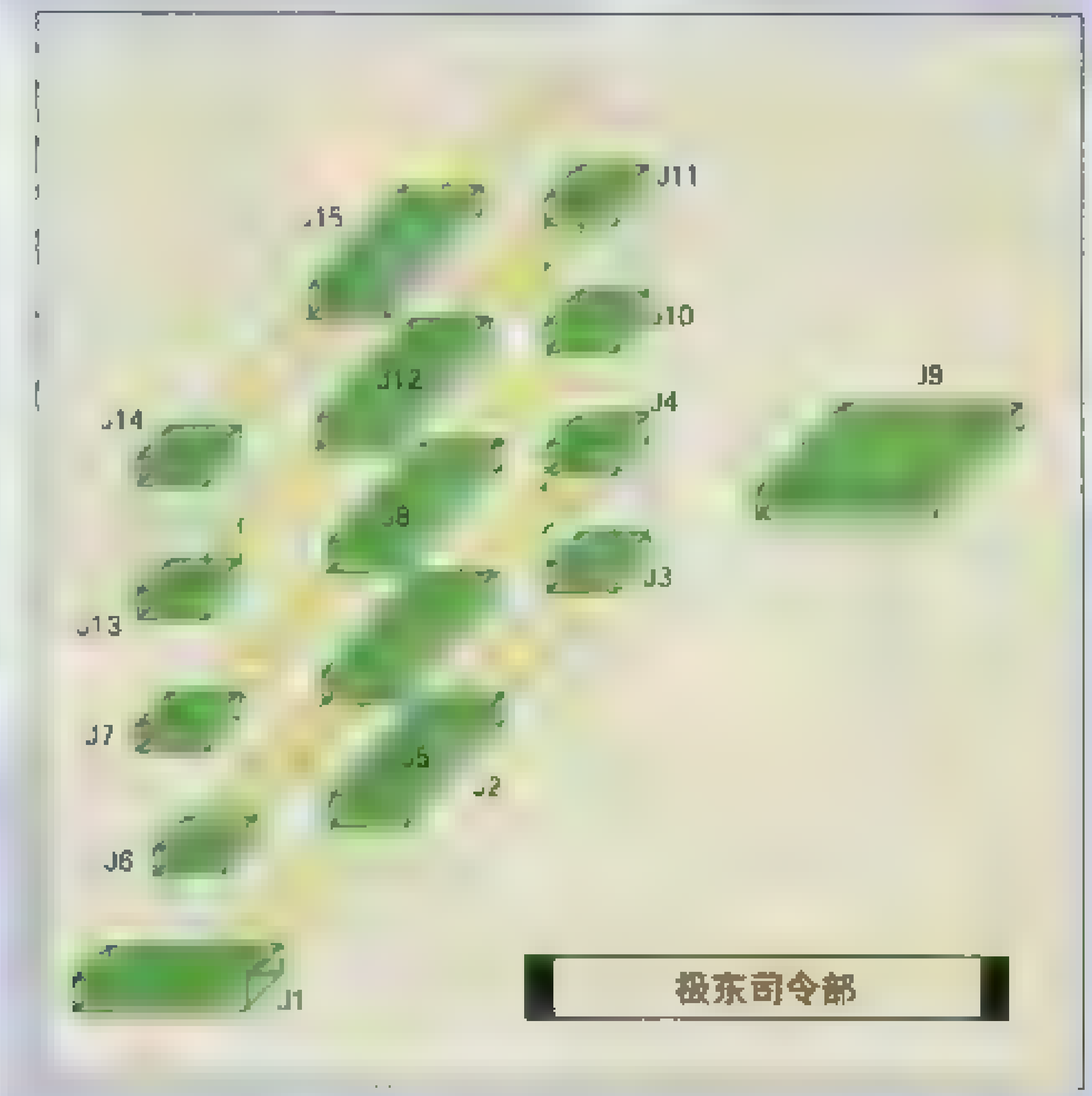
BOSS战

在进入本话后会先与スカーフェイス战斗一次，他的实力一般，但有一个很别扭的设定，就是不可以连续用同属性的攻击伤害他，不然只能伤害他的皮毛，而且还会还会被反击。玩家应该以一下物理近身攻击，一下远程攻击的顺序去打才是最佳的方法。在对付首脑前，他スカーフェイス会再度出现，打发与刚才的一模一样。

伊普西隆令人窒息的攻击手段有两种，一种是让角色的HP立刻变成1的可怕单体技，另一种是对我方全体造成1000伤害值以上的攻击。HP为一的技能即使是隐身后的AXL也会被打中，因此要小心。多使用サブタンク和西梦娜的AT技能回复，只要大家的HP保持在两千以上就比较安全了。

最终话 In The Name Of JUSTICE

叛军的事件解决后，大家都沉浸于战后的快乐和考虑以后的生活，而X和ZERO也因为完成了任务而即将要返回总部。二人走上中央塔顶等候着接送机的到来，而其他同伴也为他们送行。正当阿尔向天空中逐渐靠近的飞机挥手时，而换来的却不是一把绳梯的降落，而是一阵乱扫在身体上的机枪。战斗机接着放出大量战斗机器人。众人感觉到情况不妙而躲在障碍物后进行防守。数日后，在全世界的媒体中都有播放X等人背叛政府的消息，利迪普斯大佐还下令要把众人清除！究竟发生了什么事呢？为了探明究竟，X号召所有的同伴潜入了极东司令部，打算向行踪古怪的利迪普斯大佐问个究竟。在司令部中虽然没有太多的守卫，但众人却遇到了过去曾经被消灭过的叛军分子，而且他们的能力都被完全强化了，看来是有人利用了超フォースメタル的力量复制了这些叛军，让他们以更强的姿态与众人战斗。清除了重重的障碍，在最上层终于见到了利迪普斯大佐。原来他一直在幕后利用X等人替他找出超フォースメタル的所在，并消灭叛军，成就自己一生的野望。接着，大佐的手中拿出那颗在导弹中被抢去的超フォースメタル，并在众人面前变身成一个非常熟悉的轮廓："没错，我就是蜘蛛！只要利用友情便可以潜入到你们当中得到情报！"众人全部惊呆了，尤其是ZERO，看着这接二连三的背叛，似乎他手上的剑已经克制不住冲动了。在众人的愤怒之下，大佐被修理了一顿，接着便逃跑了。X和ZERO当然不能容忍他继续胡作非为，在紧追之下来到了一个神秘的大房间，利迪普斯大佐集结了所有超フォースメタル把自己改造成"神"的形态，企图毁灭X等人并统治世界。在拥有神般力量的大佐前，众人根本就能伤害其毛发。这时身受重伤的フェラム突然出现在大佐身后，并使用了最后的力量把BOSS其中一块拥有自我修复机能的超フォースメタル给抢走了。众人乘着这个机会，耗尽全力发动所有的攻势，最终粉碎了大佐的野望。最后，フェラム没有选择跟X等人离开，她抱着抢来的那块超フォースメタル，随着一声巨大的爆炸声消失在宇宙之间。也许，叛军们的梦想在这一刻中实现了……X等人逃出了即将爆炸的司令部，回到了小七一直等待着的基地中。



要点分析

区域	道具名称
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]HYPER
[illegible]	フィギュアコイン×2
[illegible]	100002
[illegible]	5000FME
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]HYPER
[illegible]	[illegible]エナジー100
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]HYPER

在本关要重新再打一遍过去的5名非干部的叛军成员。虽然它们的能力有所强化，但打法还是与以往一样的。在打BOSS房间的左方门内可以购买一些日常用品，那里还有记录点和恢复HP，因此玩家大可以杀一个恢复一次。在打倒5名BOSS后，再打倒第一形态的利迪普斯大佐之后便不可以再进行记录了。

BOSS战

中BOSS是一匹龙，利用它是雷属性的特性，多使用炎属性攻击去打它。第一形态的利迪普斯大佐没有什么霸道的特技，不过同样要注意他召唤的机器人，攻击力不能小觑。不过对于现在的玩家等级来说，这场战斗根本就难。最后面对利迪普斯大佐的第二形态时也不难，一开始不要急于进攻，也不要浪费ハイパーモード，因为完美形态的大佐是不可能击倒的。当发生剧情后，大佐的回复装置会被拿走，玩家首先要破坏右上方的超フォースメタル，让BOSS的防御系统失效，接着就可以猛攻他的主体。最终BOSS的HP不超过十万，对付起来十分轻松

PS2版与NGC版的差异

虽然游戏已经推出了一段时间，但因为本作一共拥有两个机种版本，因此还是有不少玩家会对两机种的不同产生购买的疑惑，因此在这里向读者们说明一下两机种版本的不同之处吧！

流程 由于是同一作品，因此两者的流程完全一致。

画面、两者画面一模一样，但PS2版的刷新率为45帧／秒、NGC版则为60帧／秒，因此NGC版会比PS2版流畅不少。

读盘：PS2版与NGC版的读盘时间都比较快，几乎是闪过一下黑色画面就可以转换场景。但PS2在进入战斗时会稍微有0 4秒的延迟。

操作、总体来说，两者在操作方面并没有太大的变化。

其他：PS2版会增加一个《洛克人X8》的体验版，玩家在第2话中央塔（以后的基地）的B8版图（可参考攻略中的地图）中便可以找到。NGC版没有体验版，但在第3话以后便会在菜单中增加一个雷达功能，只要玩家接上GBA，且打开菜单中的"トレジャーナビ"，那么就可以通过GBA的雷达画面寻找各地的特殊金币 使用这些金币可以在中央塔B6地区新增加的紫色扭蛋机中扭出特有的玩具

下期研究继续为大家挖掘游戏的秘密！

mbook.cn

文 邪魔天使

异度传说 二章 善恶的彼岸	Namco	RPG
PS2 ゼノサーガ エピソードII 善悪の彼岸	2004年6月24日	日版
限定版18690日元	推荐玩家年龄	12岁以上

首先感谢读者对小邪的支持，这次给大家献上的是下半部分，不过由于文字量实在太大，但篇幅有限，所以字有点小，请各位读者见谅。说实话，无论是电影还是游戏，第二部都不是那么好做的，因为既要解释上一作留下的谜团，又要对后面的篇章进行铺垫。不过从《异度二章》的表现来看还是很不错的，起码知道下一作的故事重点将会移到卡奥斯身上（小邪最喜欢的角色啊），而新的白衣人的出现也吊足了胃口，对红衣人、蓝衣人之后的情节非常期待啊，到底红衣人是不是凯文呢？希望他摘下面具的那一刻吧。

异度传说 二章 善恶的彼岸

剧情（下）

MOMO深层领域·夏

"呀，看来你们对我的礼物很满意啊。"当该南抬头望向屏幕时，出现的是阿鲁贝多那张近乎扭曲的脸，"米兹拉西的遗产Peche在身体里张开，全力保护着，真是有精神啊。但不管怎么可爱，反正不过是人偶罢了。我等着看米兹拉西的戏言成真，看她什么时候变成人。"

"你说她是人偶！"显然"人偶"这个词触怒了基克，但阿鲁贝多在一阵诡异的长笑之后就一去没了踪影。

由利还在为MOMO做着急救措施，但MOMO并没有苏醒的迹象。

"米兹拉西博士，MOMO……"基克很是担心MOMO的安危。

"正在苏醒过来，我不会让她死的。修复纳米单位注入，素子活性注射剂准备12支！"由利快速下达着命令，她现在不能迟疑一秒钟，"这次我已经要救你，这次……"

而此时的紫苑也从赫尔马口中得知了MOMO的消息，并且赫尔马提出希望三局给予帮助的请求，而紫苑自然是全力相助，当然还有阿伦这个死缠住紫苑的家伙。

（议会）

"这是怎么回事？"

"为什么移民船队要向第二米鲁奇亚派遣舰队？"

"我们也不能妄下定言，还是听听他们怎么说？"

"能给我发言的机会，我非常感谢。"教皇做了一个礼节性的开场，"曾经在这片宇宙领域有一个地方叫米鲁奇亚。众所周知，在14年前发生了意外，并且它与人类最大的遗产一起封印了起来。"

"等等，现在管理佐哈尔的是联邦政府，难道你们想独占那个巨大的遗产么？"

"难道你是说米鲁奇亚政府？"

"他们以14年前的事件为契机，让自己的武力正当化，然后作为其力量的象征，天之车这个恶魔在世界上出现了，这个世界再次燃起了纷争的火焰。他们的目的是乘纷争的混乱，将日米鲁奇亚的东西据为己有。"教皇虽然没有直接回答那个问题，但言下之意很明显是如此了。

"从之前的事件来看，根据U-TIC机关所犯下的罪行，对米鲁奇亚的疑惑已经明朗了，据说还有Vector的一些证据资料。"

"不，据传闻Vector正在援助米鲁奇亚政府，那种资料能可信吗？现在米鲁奇亚政府的代表不是一个人都没有吗？"

"赫尔马议员怎么了？对于这件事难道没有什么解释的么？"

与此同时卯月的家。为了让仁出山，赫尔马亲自来到他的家。在经过赫尔马的极力劝说之下，仁决定再次介入。

此时的U.M.N.社里，拯救MOMO的工作正在紧张地进行着，为了保证战斗力，甚至从二社调来KOS-MOS的资料。

"这下心里有底了。"对于KOS-MOS的加入，最高兴的应该就是紫苑了。

"连结目标是将樱·米兹拉西的记忆作为构造模型的MOMO·米兹拉西的深层领域。与KOS-MOS虚拟空间一样，接近空间和时间轴共有的人的记忆有可能产生共鸣。"阿伦继续说明着注意事项。

"这个时候就要靠我了。"Jr.说道。

"听说米兹拉西博士和樱·米兹拉西都患有中枢神经障碍症，你和她有过接触吗？"基克向Jr.问道。

"樱的症状是潜伏在U.M.N.的异常波动和接触点，对于她的治疗，兼有U.M.N.连结训练的成分。"

"我想问一个问题，所谓U-DO是什么？你们U.R.T.V.为什么成为对U-DO用的专门武器。"

"Unus Mundus Drive Operation System，听名字可能觉得该音和U.M.N.的制御A.I.很像，但那不过是人为动的手脚罢了。"Jr.回答道。

"不错，不过并不是什么A.I.，那么简单的东西是不可能产生局所事象变移的。"紫苑补充说道。

"正是如此。那只不过是叫得顺口的名字罢了，我们最初这是这么认为的，潜藏在U.M.N.上的带有危险波动的人工意识。但这一切都是谎言，我们的父亲——迪米特利·尤利耶夫，什么都知道！"

Jr.的思绪回到了那一次意外，当他知道了U-DO的真面目后，他切断了连结，但同时也让阿鲁贝多受到了致命的伤害。

营救MOMO的行动终于开始了，四人加上KOS-MOS被送往了MOMO的深层意识，在这里，Jr.将看到他初次与樱见面的时候，以及他内心深处所潜藏的记忆…

与樱的第一次相见是那么富有戏剧性，鲁贝多（也就是Jr.）、阿鲁贝多、尼古雷德（也就是该南）出来的地方居然是樱的衣柜。深层意识中的樱是如此开朗，但现实中她却不能开口说一句话。

"爸爸从事的是像治疗研究方面的工作，制造非常接近于人的合成人，而且还经常连结我的感觉，如果成功的话，妈妈就不会那么痛苦了。"每一次来到深层意识，与樱说话，然后将她的话告诉由利，就是鲁贝多的工作，他似乎开始越来越喜欢待在这个深层意识里，与樱说话也成了对鲁贝多来说最高兴的事情。

"樱有这样的父母真好。"每次听樱谈到自己的父母，鲁贝多就很羡慕。

"鲁贝多呢？鲁贝多的父亲是尤利耶夫，那母亲呢？"

"有。从遗传的意义上来说，是一个没有任何损伤的健康卵子，我知道的只有这些。"

"你不去找她？不想见她吗？"樱追问道。

"见了面又怎样？难道告诉她是操纵遗传因子的生物兵器的母亲？"

"不要那么说，鲁贝多是个很棒的男孩子，不是什么兵器。"

"不是吗？当我们走出'学院'的时候，也是掀起战争的时候。"

"对了，鲁贝多，我有一个小小的愿望。"为了转换鲁贝多的心情，樱赶紧转换了话题，"我马上就要有个'妹妹'了，虽然不是妈妈生的，有点不一样的感觉，但我希望你能代替我守护我的'妹妹'和妈妈。"

"好啊，你的妹妹我也会当成我的妹妹的。"

"说好了哦。"

"哦，就包在……"还没等鲁贝多反应过来，一个吻就吻在了他的脸上。

"晚安，鲁贝多。明天见。"带着羞涩的笑容，樱飘进了自己的房间。

很快，他们就与No.668，一个女性体的U.R.T.V.相识了，相对于男性体，女性体的个数少得惊人，至今也只有8名，其余的全部都"处理"掉了。

"真讨厌他们。"一次深层意识连结中阿鲁贝多又发出了牢骚。

"嘘！"尼古雷德赶紧叫他闭嘴。

"看吧，没有自己的意识，全部都是一样的，为什么到666号为止都是那样的？"阿鲁贝多还是觉得很奇怪。

"标准体的反波动很弱，但是生成那个样子，并不是他们的过错。"看着那些标准体，鲁贝多说道。

"哼，讨厌，讨厌！就是讨厌！"

"这不是演习。我们将进行对处于睡眠状态的试验者的深层意识进行U.M.N.连结，改善知觉障碍。作为对U-DO的训练，也是很有收获的重大的任务。"迪米特利博士正在讲解任务。

"降下目标是有白色沙滩的海边，这片海是试验者意识障壁下的主观影像。潜入这个影像，然后将阻碍神经传达的东西清除。"由利进行了补充说明。

"我还没见过海呢。"一听到海，阿鲁贝多显得异常兴奋。

但此时的鲁贝多，却感受到那些标准体刺眼的目光，仿佛自己在他们面前毫无遮掩。

"为什么……为什么你是头儿？666……明明是个变异体，明明是个怪物……"

"住口，你们这帮垃圾，不要把鲁贝多看成傻瓜！他和你们的力量是完全不同的！"阿鲁贝多骂道。

"阿鲁贝多，算了，他们可不是敌人。"尼古雷德制止了阿鲁贝多，然后对鲁贝多说道，"没关系，我还有阿鲁贝多都相信你。"

"这个是……"望着空中那颗红色的光球（U-DO），鲁贝多有些惊讶，"这是……中的恐怖……"

"危险！后面！"该南惊叫道，将一道打向鲁贝多的光

© 2004 NAMCO ,ALL RIGHTS RESERVED.

束挡了下来。

“怎么啦？这些东西真讨厌。”阿鲁贝多不耐烦地叫道，并用脚将这些光束踢开。

“标准体……”鲁贝多忽然想起还有他们在，“张开精神连锁，一口气击毁它！”

“鲁贝多，那是……”

“波动……波动来了……”

紫色的光球中发出了无数光束，向那些标准体飞去。而那些标准体似乎是见到了可怕的事物一般，哭喊着四处逃跑。但他们并没有逃出光束的追击，纷纷被光束击中，而被击中的标准体忽然外形改变，变成了一个丑陋的怪物。

“那帮家伙被污染了！”阿鲁贝多惊异地看着眼前的一切，“这又不是在U-DO模拟器内……”

看到标准体被污染的数量越来越多，Jr.的情绪也开始产生了波动，那些丑陋的黑色肉块触及到他心中那不想回忆的东西。

“哇！”忽然窜出来的污染体让Jr.吓了一跳，并不是因为它的突然出现，而是污染体的皮肤开始裂开，从中蜕变出一个新的怪物。

“可恶！”Jr.厌恶地低吼了一声，掏出爱枪一枪爆掉了那个恶心家伙的脑袋。

回忆的影像持续着。望着躺在地上无法动弹的标准体，阿鲁贝多的眼中露出愤怒、残忍的神情。

“砰！”他一脚踢在标准体身上，然后一把抓住他的衣领，愤怒地咆哮道，“我不是告诉过你们不准对鲁贝多出手的么！不是我们这些变异体奇怪，而是你们这帮家伙太没用了！”

愤怒的拳头像雨点般砸在标准体的身上，阿鲁贝多似乎将自己所有的力量集中在自己的拳头上，他无法原谅这些伤害鲁贝多的混蛋。

“住手，阿鲁贝多！”鲁贝多一把抓住了阿鲁贝多的肩膀，不满地看着蹲在地上的银发少年，“你想杀了他吗？”

“鲁贝多……”鲁贝多的眼睛中流出出生气的神情，阿鲁贝多不明白为什么他为什么这么生气，自己明明是为了他啊。

“鲁贝多……为什么，为什么你要用那种眼神看我！”紧握双拳，阿鲁贝多像自己遭到了羞辱一般，他不喜欢别人用那种眼神看着他，更何况那个人是对自己而言最重要的鲁贝多。

“鲁贝多！”阿鲁贝多对天空发出了愤怒的绝叫。

虽说发生了意外，不过好歹三人还是平安返回，但对于阿鲁贝多那粗鲁的举动，鲁贝多还是责备了他。

“怎么嘛。”阿鲁贝多嘟着嘴背着双手背对着鲁贝多和尼格雷德，对于自己的所作所为，他毫无悔过的意思，明明自己没错为什么要受到责骂呢？

“你在想什么？No.673已经受了重伤了！”

“怎么，就这个？”阿鲁贝多觉得很搞笑，就为了这点芝麻绿豆大的小事，值得那么紧张么？“不用紧张，那种小伤很快就会再生的。”

“你说什么？”面对阿鲁贝多那一点都无所谓的口气，鲁贝多觉得有些生气。

忽然阿鲁贝多不知从哪掏了一把手枪出来，接下来的动作，相信Jr.一辈子都忘不了——瞄准太阳穴，一枪爆头，鲜血溅在墙上，勾勒出一个诡异但又美丽的图画。

“哇！”鲁贝多和该南同时惊叫起来！看着眼前那个没有头摇摇晃晃的躯体，他忽然觉得有些恶心，想吐。

忽然，阿鲁贝多的头又奇迹般地恢复了，他一脸天真地望着两人，仿佛刚才的所作所为就像是小孩过家家一样的简单。

“笨蛋！”

阿鲁贝多只觉得自己忽然看到了天空，他的身体平平地飞了出去。脸，有些疼，刚才只觉得自己看到了一片红色，身体就不由自主地飞走了。这样的力量，也只有那个人……

“别让我看到你再那么做！”鲁贝多愤怒地想再冲过去教训一下那个不知深浅的小白痴，“如果死了……如果死了，就再也不会重新活过来了……”

“怎么会……难道……”这次该轮到阿鲁贝多惊讶了，他从来没想过鲁贝多和自己是否具有相同能力的问题，他始终认为他们应该是一样的，他的声音开始颤抖，“难道鲁贝多你们不会再生吗？”

“当然了，那是只有你才拥有的特殊能力！”鲁贝多给了他正确的答案。

“只有我……难道你们两个会死么？扔下我一个人……”阿鲁贝多越来越感到害怕，他不想只有自己一个人，他希望自己永远留在鲁贝多和该南的身边。

“不要！”阿鲁贝多哭喊着扑到鲁贝多的怀里，这时他

才对自己刚才的所做的感到后悔，这才明白为什么鲁贝多会那样看着他，“不要，我不要一个人！鲁贝多死了，我也会死！”

“笨、笨蛋！”鲁贝多也觉得有滚烫的液体从眼睛里流了出来，“别说这么不吉利的话，这让我也感到难过起来了。”

“鲁贝多，不要丢下我……”

“他在做什么？”看到阿鲁贝多在花园中挖着土，紫苑好奇地向Jr.问道。

“不知道。但从那一天，从他知道自己不会死的那一天开始，阿鲁贝多就变了。”

“是吗……”紫苑轻声说道，对于拥有不死的身体，的确让人感到无奈的事。

“我不明白拥有一个不死的身体，到底有怎样的心情。”Jr.也很无奈地说道。

“不知谁说过，死是灵魂的安息，肉体不会死，但精神的恐惧却在逐渐积累，这个世界对于他们而言，就像是一个永远的监牢。”基克意味深长地说道，也许也只有他这种有过同样经历的人才能说出来吧。

“大叔……”对于基克说出这样的话，Jr.也感到有些吃惊，顿了顿他继续说道，“我和阿鲁贝多原本是一体的。”

“因为是同一个受精卵？”紫苑问道。

“不。按记载，我们在受精后的28周内背是连在一起的。”说着，Jr.将手背到身后，摸了摸曾经两人连在一起的地方，“就在这附近，我和那家伙的心脏是连在一起的。”

“哎！”紫苑不禁发出了惊呼。

“在很稀少的情况下，由于不完全地分裂，有的孪生儿会共用脏器的一部分。”KOS-MOS解释道。

“不错。基本上是抑制或促进细胞的再生，我和他的特殊能力也是基于同一原理，当我们分离之后，其方向性就朝着两个不同的方向发展，所以我不能放任那家伙不管。”Jr.说完低下头，略有所思地盯着地面。

“Jr.君……你和他难道就不能再互相让一步吗……”紫苑试探性地问道。

“我和那家活都是超级别扭的家伙，所以……”Jr.无奈地耸了耸肩。

跟着三人的幻影，又回到了神经监测室，这里又将进行神经连结的操作。

“个体No.666，神经监控开始，膜电位安定。No.667，自发脑波周波数由20到28赫兹。”

“冷静，孩子们，不要动摇！”迪米特利教授高声喊道。

“8赫兹，已经安定。”

“这就是U.R.T.V.吗……”看到这些不过是孩子的“兵器”，赫尔马总觉得不是滋味。

“迪米特利，没关系吗？虽说这是为了樱，但我也不想让那些孩子痛苦。”由利也有些担心。

“我听说过U.R.T.V.都是些孩子，没想到这么小……”赫尔马还是觉得让这么小孩子进行这种连结有些说不过去。

“作为军人你太感伤了，赫尔马。”迪米特利冷冷地说道。

“我认为军人的职责就是保护他人的生命。”赫尔马正色道，而迪米特利也没再说什么。

“今天也要和樱一起哦，小伙子们。”虽然由利有些担心，但一想到自己的女儿，她也管不了那么多了。

MOMO深层意识·冬

这次的虚拟空间已变成了白雪皑皑的冬季，地上也已经满是积雪，高大的树木也仿佛披上了一件漂亮的服装。

“这次的任务跟上次一样，还是海边！阿鲁贝多，尼古雷德，快走！”鲁贝多高兴地对自己的伙伴说道，这次他可不想再出什么纰漏。

“樱，今天没什么东西，我们跑的话马上就能到海边了。”鲁贝多显得很兴奋，他催促着樱，但就要到海边时，樱却停下了脚步，“怎么了？快走啊，不是说为了治病跟我一起去看海么。”

“鲁贝多，那个……”樱忽然露出害怕的表情，她后退了一步，指着鲁贝多的身后。

顺着樱的手指所指的方向，鲁贝多也转过身去，但他看到的是一个可怕的影子，自己的影子，就像一个面目狰狞的怪物，正张开血盆大口要吞噬眼前的一切。

“哈哈哈哈哈，什么嘛，鲁贝多……原来鲁贝多和我是同伴啊，啊哈哈哈哈哈……”一个刺耳的笑声钻入众人的耳朵，少年那还未变嗓的特殊高调加上那喉咙嘶哑的笑声，让人听后有种毛骨悚然的感觉。毫无疑问，发出这个笑声的正是阿鲁贝多，“鲁贝多不也是怪物吗？就是那样，他原本是和我一体的啊。如果我是怪物的话，鲁贝多也一定是怪物。哈哈哈哈哈，真高兴，真高兴！啊哈哈哈哈……”

“不对，这不是我的影子！”鲁贝多争辩道。

“鲁贝多，不要生气，冷静啊，拜托了。”樱也极力劝阻鲁贝多。

“我，不是怪物！”

“啊哈哈哈哈哈……啊哈哈哈哈……”阿鲁贝多笑得更疯狂了，“你现在能感觉到右胸的心跳吗？埋在你右背的，我的心脏的跳动！”

“这是陷阱！鲁贝多！”樱与MOMO的影像忽然重叠在一起，她们第一个发现了事情的原委。

“阿鲁贝多！”看到这一切的Jr.忽然吼了出来，眼前的情形让他产生了愤怒的情绪。

“主任！模拟区域的构造体开始快速崩溃！”进行虚拟空间监测的阿伦赶紧向处于虚拟空间的紫苑进行最快速的情况报道，“这并不是系统发生异常，而是MOMO体内还有可能存在陷阱！”

“果然还有。”紫苑紧缩眉头，“这应该是虚拟空间潜藏。”

“刚才提到了阿鲁贝多，如果那个男人也是樱·米兹拉西的朋友的话，那么他也有可能预测到Jr.会到这里。”基克分析道。

“有人从虚拟空间的辅道侵入！”阿伦察觉到异常情况。

此时的Jr.全身散发着红色的气，忽然一个身影出现在他身后，一把将他卡住。

“这个味道太棒了，鲁贝多！”阿鲁贝多将头凑近Jr.那血红的头发，深深地吸了一口气，发出了满足的声音，“愤怒充满全身气化的味道，难道是副肾髓质荷尔蒙分泌过剩了？”

“Jr.君，你要冷静！”紫苑不禁叫道，Jr.现在的情绪很不稳定，如果发生什么事，后果无法设想，“和兄弟闹别扭，不是很可悲吗？”

“闹别扭？”阿鲁贝多笑了起来，“这才是我和鲁贝多表示友好的方式啊，小姐。”

阿鲁贝多冷笑着，忽然他将手从Jr.的身体里穿了出来，此时Jr.身上红色的气更盛了。

“阿——鲁——贝——多！”Jr.的眼睛开始发出蓝色的光芒，他的愤怒似乎已经要达到极限了。

“对，对，对，对，就这样。”阿鲁贝多兴奋地狂笑着，“就这样，来吧，将你积蓄的东西全部发泄出来！”

“我要将你[illegible]渣！”Jr.努力想逃出阿鲁贝多的[illegible]，“我要活捉你！”

“是么，那就来试试。”阿鲁贝多轻蔑地笑道，放开了Jr.。

www.plumbook.cn

“啊~！”Jr.身上的气化越来越浓，逐渐形成了一个由气构成的防护罩。

“嘿！”与此同时，阿鲁贝多也出手了。两股强烈的气流撞击在一起，产生的强光一时间让众人睁不开眼。

“不要啊，Jr.君；战斗只能让你想起痛苦的回忆。”紫苑大声叫道，她决定冲过去制止这场无谓的手足争斗。

“等一下，紫苑！”基克及时阻止了紫苑的无谋举动，“现在Jr.还未能制御他的力量。”

“啊？真该表扬你呢。”阿鲁贝多发出在啧啧的赞叹，“鲁贝多能够充分抑制住感情，但身体却渴望战斗，不管怎么说我们都是兵器啊。”

“啊~！”Jr.的脸上已经写满了愤怒，他绝不会原谅阿鲁贝多的所作所为。

“不…　不要……不要！”一直处于无神状态的MOMO忽然惊叫起来，一道黄色的光柱立即将她罩住，身旁的紫苑、基克手足无策，不知道该如何是好。

“上钩了；Peche。”阿鲁贝多的嘴角露出一丝狡猾的微笑，他为自己设下的圈套非常满意，“你还真是单纯好用啊，机械的天使。米兹拉西真是个疯狂的男人，不让你拥有类似人类的心明明要安全些。”

“啊！”MOMO忽然睁开了双眼。

“MOMO，你醒了？Y资料……”紫苑急不可待地问道。

“已经流出……这14年间我们最害怕的‘钥匙’已经　”由利无奈地摇了摇头，“局势已经产生了变化，已经无法阻止了··”

“就是这个，深渊之匙……”对于眼前的“美景”，阿鲁贝多显得非常兴奋，不过他还是努力让自己不要笑出来，“唤醒米鲁奇亚的福音。鲁贝多，你看到了吗？来吧，与我一起分享我们的新世界吧！”

“啊！”忽然觉得胸口一阵钻心的疼痛，Jr.的额头冒出了无数冷汗，腿一软几乎就要倒下，好在扶住了椅子的靠背才不至于摔在地上。

“怎么了Jr.君？”紫苑看着Jr.痛苦的样子，焦急地问道。

“胸口……我的右胸……这个痛楚……是阿鲁贝多的……他的心跳在变微弱……难道……阿鲁贝多……”

DISC 1 End

KOS-MOS启动

“米鲁奇亚和委员会有动静。Vector掌握了一部分情报，看来被压制住了啊。”教皇看着屏幕上显示的战况自言自语地说道。

“请交给我处理，我已经派遣了审问官。联邦那些家伙可没我们这么快，他们还不够当我们的敌人。”马格利斯说道。

“马格利斯。”

“是！”

“我买了你，但不是作为审问官，而是将你看成有相同目的的同胞，给我看看你的忠诚吧。明白了吗？”

“是。”

（U.M.N.管理中心）

“看这种状况我们必须马上去旧米鲁奇亚一趟。”由利对MOMO说道，“我从赫尔马代表那里听说了，如果利用百式原型的导航性能，就不会被发现并潜入旧米鲁奇亚。”

“是。”

“这可是非常危险的事情，但我不能因为一个人的感情而让星团内的全部人处于危险之中。”

“妈妈　”

“我对我自己都感到不可思议，为什么不想让她去呢？”

“妈妈　·”

“正如杰古拉特所说的，她和樱是完全不同的两个人。鲁贝多告诉我的樱，完全是一个活泼可爱的小姑娘。而她……如果仔细看的话，是个很稳重的姑娘。这是项困难的任务，但是，我希望你一定要回来，我等着你。”

“是！”

（Vector产业“曙光”）

紫苑正在自己的房间内与美雪进行着视频的交流，不过美雪这个话包子一开口就说个没完，似乎要将最近听到的所有八卦消息将给紫苑听。

“内……内比莉姆！”忽然紫苑又看到那那个金黄色头发的少女。

“学姐……学姐！”对于紫苑忽然的沉默，美雪叫道。

“哎？啊，抱歉，刚才你说什么？”

“什么什么啊！我说赶快把数据交给局长，你怎么了，身体不舒服吗？”

“不，没什么。抱歉，我累了，想休息一下。”

“等、等一下！学姐！”但紫苑没理她直接关掉了显示屏。

“刚才那个是幻觉？为什么？为什么她一副悲伤的表情？不明白，到底发生什么了？”对于内比莉姆的出现，紫苑也无法说清，最后她认为是自己太累了，找阿伦要了一点镇静剂才安静地躺下。但她躺下来时又进入了一个奇妙的梦中世界。

（紫苑的梦中）

“这里是……”紫苑迷迷糊糊地看着漆黑的周围，但她很快发现了浮在她面前的，是那个让各个势力都垂涎三尺的佐哈尔，“这是……佐哈尔？菲……布……罗尼娅……菲布，是你吗？”

“紫苑。”

“菲布，这到底是怎么回事？这里是哪儿？为什么你会在这里？”

“这是囚禁我妹妹们的牢笼，为了佐哈尔而建造的冰冷牢狱。”

“但是他们好像不在这里啊。”

“紫苑，将她们从这个牢笼中拯救出去。将她们从人所创造的束缚中解放出来！”

“但是我不明白，这里是哪、怎么去救，我什么都不知道。”

“你一定会来这里的。拜托了，紫苑，将塞西莉和佳丝　”

“等一下！菲布！”

就在此时紫苑惊醒了过来。

“是梦……对了，要去送资料了。”

“不好！都这个时间了。局长会生气的，得赶快去通信室。”

“内比莉姆……果然是你，这都是你干的吗？”当紫苑正要离开房间时，内比莉姆出现了，但她并没有回答紫苑提出的问题，“到底怎么回事？菲布、你，到底要说些什么？”

“菲布在等着你，已经没有时间了……”内比莉姆终于说话了。

“等一下！在那个梦里的场所……”

“紫苑，你必须去，还要在那里作下重要的决定。这也是为了她们，也是为了你。对于你的故去与未来，这将具有重大的意义。”

“我的决定？过去和未来是怎么回事。”紫苑困惑了。

“路已经打开了，请帮她实现她的愿望。紫苑，快！在‘他’再次醒来之前，将菲布的妹妹··”

“主任，你在吗？”阿伦的出现让内比莉姆立刻消失了，“啊，主任，现在还有时间，如果方便的话……”

“抱歉，我必须出去一趟，有事的话待会再说。”还没等阿伦邀请，紫苑就先拒绝了。

“这么慌到底去哪里啊？”

“旧米鲁奇亚。”

“是吗，真是浪漫的地方啊。”忽然阿伦觉得不对，“米鲁奇亚！等、等一下！主任，你认真的？你知道外面的情况，严戒令都出了，战争就要开始了！首先，移动手段你怎么解决？现在这种非常局势，U.M.N.管理层是不会许可转移的。”

“放心，我有准备。在这个曙光里，可是有凯文学长在研究KOS-MOS的同时所开发的宇宙战机，用那个的话，就可以不管U.M.N.直接进行高级空间航行。”

“啊，的确如此……等，你到底在说什么！那可是VectorAA级的机密啊！不会那么容易得手的。”

“我要去，我已经决定了。拜托，不要妨碍我。”

“啊……真是的，为什么我会对这种爱乱来的人……等一下，等我，主任！”

（曙光重要管理区域）

“宇宙战机的确是在这个重要管理区域的研究区，在AA级的未公开仓库。你知道它的秘密级别有多高，现在又是深夜，防御性机器人一定都在巡逻。阿伦，你做好准备了吗？”

“主、主任……为什么你看上去那么高兴？”（难道是我把安眠剂拿错了，拿成兴奋剂了？）阿伦现在已经害怕得双脚发软了。

“啊，就是那个！”看到那家宇宙战机，紫苑兴奋地叫起来。

“就是那个！但是怎么坐上去呢，这里的安全系统不是那么容易解除的。”阿伦还是很担心。

“强行突破！”

“我说主任，还是不要干了，现在还来得及。如果再干，就不是被炒鱿鱼那么简单了。”阿伦越来越害怕。

“真是的，一点都不像男人！都到这里来了，就不能再回头了。走吧，阿伦君！”

“警告，现在区域内的无关者请离开，禁止入内。”一靠近宇宙战机，警报立即响起。

“怎么样，好像能动。”

“对。”阿伦回应道，“可以，还有动力……没关系能动！

我去启动系统，你赶快坐上去！”

“OK。”

“但是……好像晚了一点，我们似乎被包围了……”看到端着枪进来的合成人巡逻兵，紫苑觉得事情有点不妙。

“我知道！主任，你抓紧了！”阿伦这次准备来个绝的。

“等一下，阿伦！”

阿伦打开了机枪，一阵扫射之后将士兵逼了回去。

“干得不错嘛，我要重新审视你了。”

“我也该干的时候能干……这就是爱的力量。”

“你说什么？”

“没、没什么……”可怜的阿伦，每次都错过了最好的时机··

宇宙战机虽然成功起飞，但这丝毫没有逃过威尔海姆的眼睛，他平静地按着眼前的一切。

“已经确认阿鲁贝多被消灭了。”红衣人说道。

“是么。他已经干得不错了，钥匙已经打开，障碍也排除了，之后就靠她自己了。”

“事情进行得顺利么？”

“他是适合者，没问题。人类往往在‘善’与‘恶’两者之间选择其一，将悲观作为基石，并尊重不幸和悲哀，进而追求善良的精神。但是，这不过是相较他人而产生的只是自己的价值观。为他人着想的她是‘是’？打开钥匙的他是‘非’？只有看得更远的人才能理解其本质，才能得到真理。KOS　MOS的觉醒会将我们引导到一个更高的高度，不是吗？”

“……”红衣人沉默了。

“不管怎么说，开幕的时候到了。演员也站在了舞台上，之后就是等骑士的登场了，因此，敌方角色可不能少了。”

“那么重的戏分，让他来当真的可以吗？”红衣人问道。

“你不服？困难越大越有趣嘛，”威尔海姆笑着看着窗外的宇宙说道。

“离米鲁奇亚还有1.41秒差距，周围没有舰船的影子。”

www.plumbook.cn

“还有一半啊。”

不过平静总是短暂的，忽然出现的战机让人始料未及，最可怕的是那台BOSS机体居然拥有惊人的速度。

“那是什么机动性啊！已经超过了人体的极限了！”阿伦疾呼，“机体后部中弹，防护盾消失！”

“我知道！”紫苑也聚精会神地将精神放在驾驶上，现在哪怕疏忽了一秒，都有可能丧命。

此时Vector二局发生了巨大的骚动。

“什么事！”

“KOS-MOS忽然启动了！”

“她还没有搭载原子炉，为什么会动！”研究员发出不可思议的叫声，看来对于KOS-MOS的自动启动他们还不适应。

“KOS-MOS，你要去哪？”

“紫苑，紫苑在呼唤我。”

无视身后研究员那惊讶的眼神，KOS-MOS坐上了专用驾驶机体，她的脸上毫无表情，就像是去执行一个普通的任务。

“啊，不行了！”阿伦发出了绝望的哀嚎。

“你可是男人！有时间哭的话还不如坚持到最后！”但此时紫苑的心也是七上八下，她也有些绝望。

“紫苑，将你的制御模式变成B，准备合体！”

“什么！合体！”但就在紫苑还没有反应过来时，驾驶的宇宙战机与KOS-MOS驾驶的机体合体，而合体后的机体俨然是E.S.的蒂娜，在蒂娜猛烈炮火的攻击下追兵撤退，但那个神秘的机体却让人吓出一身冷汗。

“看来是……得救了……”阿伦抹了一把额头上的冷汗，长长地呼了口气。

“谢谢你，KOS-MOS。”对于KOS-MOS的前来，紫苑觉得非常高兴。

“主任，有信号！”

“通信？”

“哟，小姐，刚才的出场可真华丽啊！”一个熟悉的声音响起。

“这个声音……”

“还活着吗？活着就回话！”这么粗的嗓门，除了一个人之外别无他人。

“是船长！马休斯船长！”

（艾尔莎号舰桥）

“船长谢谢你救了我们。”

“哦，小姐，你华丽的战斗还是没变啊。”马休斯打趣地说道。

“是啊，要不要来对战一局？”

“那个……嘿嘿……”

“嗯……对了，虽然不好说，但我要说的是，我们想去旧米鲁奇亚。”

“哎？”船长惊诧地叫了一声。

“你哎什么？”紫苑问道。

“我们也是受赫尔马代表的委托去旧米鲁奇亚的。”

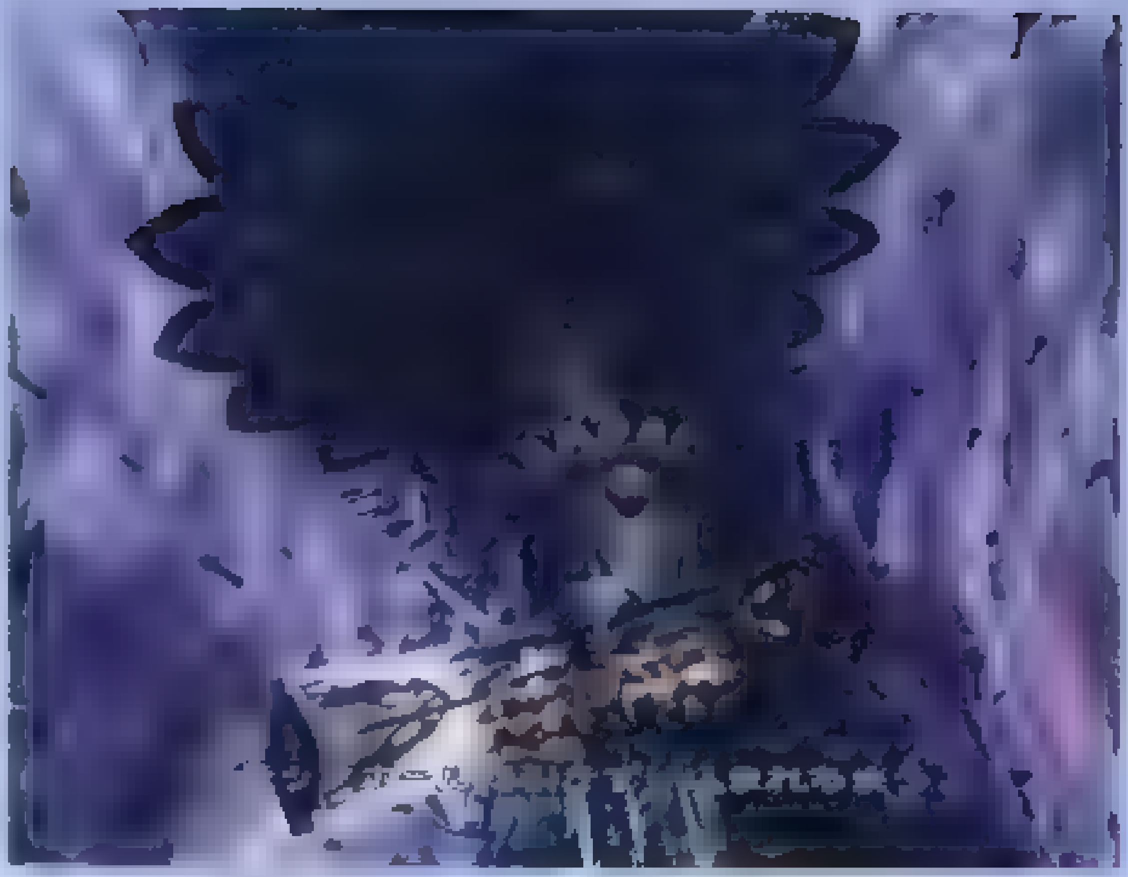
“是啊，我们也是受赫尔马大叔的委托去的。据说原型佐哈尔也长眠在那里。”同船的Jr.说道。

“我和卡南也是，我是去分析卡南的资料。”

“也就是说大家的目标都是旧米鲁奇亚了……”

虽说目的是一样，但前往目的地也不是那么容易的，通常的道路一定会受到聚集，敌人不可能选择不熟悉的道路，而找到一条隐蔽的道路就成为了现在大家共同的任务。很快，MOMO就找到一跳道路。

“已确认两个黑洞之间有一点点重力场的间隙，从那里前进的话，我想被敌人侦察到的可能性便会降低。”MOMO说道。



虽然这个方法危险，但确实目前最有效的方法，不过艾尔莎号在穿越黑洞缝隙时遇到了袭击，那巨大的要塞俨然是奥尔姆斯要塞！

既然是奥尔姆斯要塞，那这里就不能避免地碰到以前的“老朋友”。果然，利夏尔特那几个老朋友果然如期登场，不过结局还是被打败……在要塞的最深处，有马格利斯的得力干将奥尔盖亚守护，不过显然她也不能阻止我们主人公的步伐。奥尔姆斯要塞最后还是被引爆了，但危机也随之而来

“船长，快！这样的话我们会和要塞一起被阿比斯吸进去的！”

“罗嗦！我当然知道，托尼怎样了！”马休斯咒骂道。

“不行，船长！刚才的战斗损坏了逻辑驱动，推进力不够，哈马！”

“我在试！”但哈马试了很久还是没有成功，“可恶，推进力40%以下，不行！还在下降！”

就在艾尔莎号即将陷入黑洞之际，一双机械手臂抓住了它。

“是幽兰黛儿！”Jr.兴奋得欢呼起来。

（幽兰黛儿舰桥）

“梅莉！”Jr.看到梅莉兴奋地叫起来。

“啊，小主人，你很精神嘛。”

“为什么你们会在这里？”Jr.不知道为什么幽兰黛儿会在这里。

“什么为什么，当然是来救你们的咯。”

“你们能来救我们非常感谢，但时机未免有点太好了……”

“这是该南大人的指示，他说交给小主人的话一定会变得很糟糕的。”谢莉慢慢地说道。

“好像跟说的一样，还是乱来啊。”梅莉无奈地耸了耸肩。

“哼，居然把我当小孩子！那个自以为是的家伙在哪？”

“该南大人有急事，去联邦的主星出差去了。”

“在菲福斯·艾尔沙雷姆吗？搞什么鬼啊，这个时候……真是的，到底是谁乱来啊。”

“好，以最大船速回到基金会，不快点会被阿比斯吞掉的！”梅莉一声令下，幽兰黛儿立即返航。而此时的该南却陷入了精神恍惚之中……

“你和我们是一样的。”U.R.T.V.No.668西特琳对尼古雷德说道。

“一样的？”

“代号红龙，虽然有益，但却是危险的生物，我们的任务就是防止和镇压红龙的暴走。是不是觉得很不可思议？为什么自己对U-DO模拟装置没反应？”

“难道那是……”

“对，红龙。那个又红又重要的东西。”

“尼古雷德，过来！”面对迪米特利的逼迫，尼古雷德退到了墙角。

“不要！我不会再听你摆布了！”忽然他拔出了手枪，“我要放弃任务！”

“啊！”在回忆起这些记忆之后，该南痛苦抱着头痛苦地倒在了地上，他的头发逐渐由黑色变为黄色，谁也没有发现他发生的这一转变。

而此时，Jr.他们还在对夺取佐哈尔而忙碌着，移民舰队已经正在向米鲁奇亚降落，联邦虽然已经才去了行动，但已经为时过晚。

“欢迎您醒来，迪米特利大人。”已占据该南思维的迪米特利正与自己的手下联系。

“让你久等了，没想到离觉醒会花这么多时间，战局如何？”迪米特利问道。

“极为混乱。14年的时间，联邦也老了，泡沫势力到处都是。”

“U-DO呢？”

“14年前，有一个U.R.T.V.进行了部分接触，发生了一定规模的局所事象变移，之后被双重黑洞所阻隔，现在的存在状况还无法确认。”

“明白了。召集私人军队，随时听候指示。”迪米特利下达了命令。

“明白！对了，您的状况还不错吧？以前的身体废弃了吗？”

“很舒畅。延长寿命已经到极限了，儿子的身体非常好，很舒适，这个杀了我的儿子的身体。”

原型佐哈尔

此时的Jr.一行已经来到了米鲁奇亚，但这里已经被水所淹没，成为了一个名副其实的水没都市。

“地丘之国，但这个国家却有着成为祭品的命运。大地将两次降起，在夜晚消失，大地裂开，这个国家将被洪水所淹没。”看到眼前的情形，卡奥斯有感而发。

“这是什么？”紫苑问道。

“古老的故事，讲述一个国家一夜之间被海水淹没的故事。”

“祭品……看到这个情形还真有些像啊。”

不过已经没有时间在为这个被水淹没的都市伤感了，现在最重要的是找到佐哈尔。

“真奇怪，和其他地方相比这里有点新啊。”看着眼前的屏障，仁一眼就看出了上面的蹊跷。

“就好像是最近人工加上去的。”

“难道是纳米机器人发生暴走？”基克猜测道。

“确实听说过因为纳米机器人的暴走，而做出了道路和房间。”

“不对，这东西不是那种感觉，是另外一种更……”紫苑否定了MOMO的猜测，她发现了一丝蛛丝马迹，“我感到好像是有另一种意识在运动。”

“是U-DO。”Jr.终于能够确定，“没想到它们已经影响到这里来了，看来目的地就在附近了。”

很快，众人来到了终端。

“这里就是Labyrinthos的终端了。”

“不错……卡南，装在你身上的资料有强力的保护，那是利用佐哈尔所发出的波形图。这里还是佐哈尔的控制室，用这个终端机应该可以将那个资料弄出来了。”

“赶快结束吧，以后我再也不想在脑子装一个真么麻烦的东西了。”卡南无奈地说道。

“卡南脑中的资料到底是什么？”紫苑好奇地问仁。

“简单地说就是米鲁奇亚纷争主谋者的影像……”

“等一下！纷争的主谋者？”紫苑打断了仁。

“不错，狂人约西姆·米兹拉西。但是，世界上被认知的事不一定全是真的。”

“什么意思？”

“你知道U-TIC机关吧？”帮卡南接好线路，仁问道。

“知道啊，这是约西姆·米兹拉西为了研究佐哈尔而建立的研究室。”紫苑回答道。

“拖他们的福，让我们吃尽了苦头。”Jr.厌恶地说道。

“这又怎么了？”

“U-TIC机关原本是联邦的一个组织，但约西姆博士进行佐哈尔的研究之后，使用得到的资料，从而变成了武装组织。当然，管理层的联邦并不知道这件事情。但这件事怎么想都觉得奇怪，为了研究和军队储备，那就需要巨大的资金，但这些联邦并没有提供任何资金。”

“那是谁在暗中提供资金呢？”紫苑再次提问。

“是啊，到底是谁呢……但是，在U-TIC机关里，有关的企业都是不存在的，除了一个公司……”

“一个？”

“这些资料中记载了一个叫High Arms的企业，恐怕这个企业就是资金的源头。而作为High Arms社代表的一个人物海蓝，他则是移民船队的枢机卿中的一人。”

“那么也就是说U-TIC机关和移民船到有关的咯？”Jr.说道。

“爸爸……爸爸居然与移民船队有关啊。”

“不，估计约西姆博士不过是被利用，他们的目的是取得佐哈尔的研究资料，这才为了米鲁奇亚纷争的导火线。无法人的暴走也被认为是他们研究的一部分。可是，那时发生

MV www.plumbook.cn

了他们预料之外的事情。”

“是U-DO的觉醒和炼狱之门被打开的事吗？”对于那件事情，Jr.深有体会。

“还有灵知的出现。”紫苑接着说道。

“所有的人都已经确信世界会灭亡了吧。可是，这并没有发生。MOMO，你的爸爸呢，他绝不是一个所谓的狂人。在那个混乱的状况下约西姆博士为了回避最坏的结果，做了一个决定。”

“一个决定？”看着仁，MOMO好奇地问道。

“博士将佐哈尔和U-DO连同这个米鲁奇亚整个隔离起来，把那个力量封印在了谁也到达不了的地方。”

“那么在米鲁奇亚被阿比斯吞噬是约西姆博士了……”紫苑这才明白。

“的确，为了他自己，牺牲了很多人，因此他才给自己断罪了吧。为了把一切做个了结——你的爸爸是想要拯救你将要降生到的这个世界，并将这个秘密埋藏在最值得信赖的你的身体中了哦。”

“爸爸……爸爸果然是……MOMO，MOMO好高兴啊。”此时的MOMO几乎要哭出来了。

“那么如果就这么把佐哈尔交给移民船团的话……”紫苑想到这个就后怕。

“对，恐怕他们会再次重演14年前的惨剧吧——大家先走吧，我要把这个资料传送到赫尔马代表手中，卡南来帮我做个备份。”

但当他们走到佐哈尔隔离区区域，一个熟悉的人影出现在众人面前。

“原来如此，难怪这里的防空系统没用啊，是吧，U.R.T.V.？”出现的俨然是马格利斯，卯月仁宿命的对手。

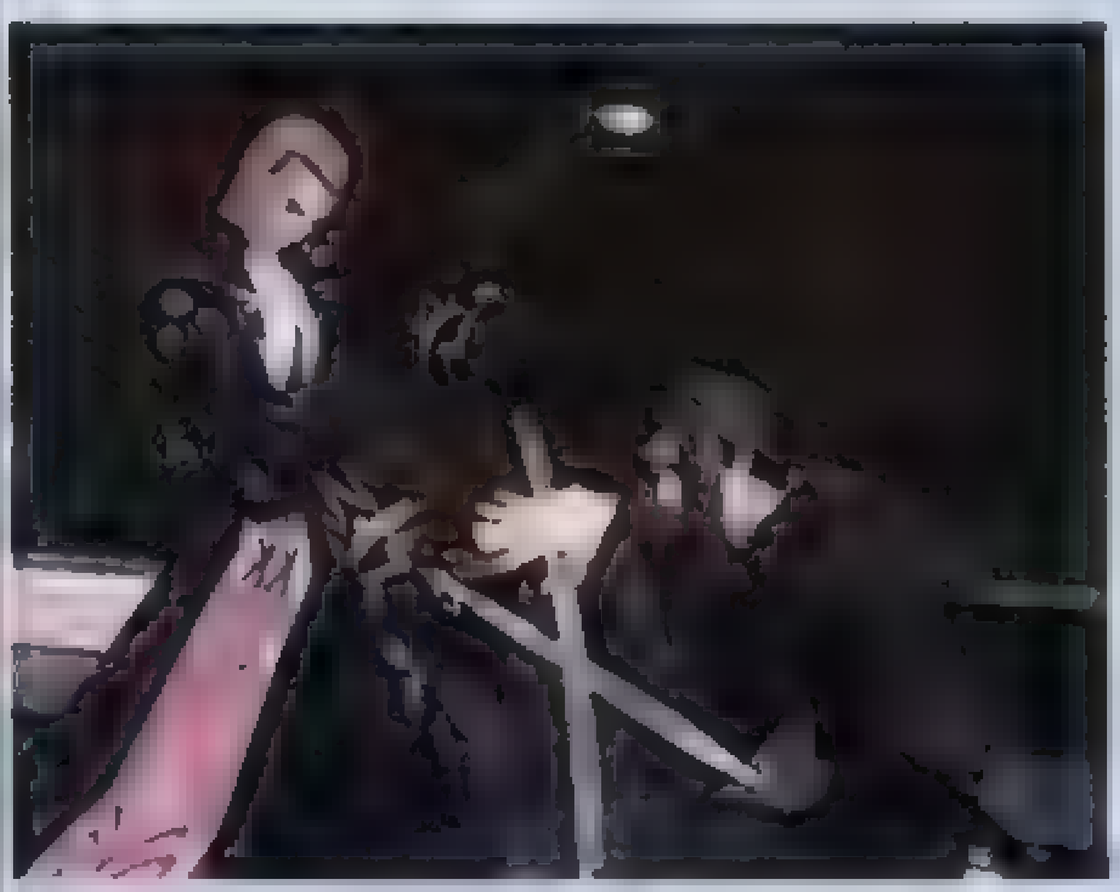
“别用那个名字叫我！”Jr.发出了愤怒地反驳。

“赫尔马那家伙真是找了不少好帮手啊，事到如今你来这做什么？我们已经达成了本来的目的，佐哈尔也已经在我们控制之下，你们到处挠挠痒也不会改变事情结果的。不要说这些废话！那玩意不是你们能控制的了的。你知道会发生什么事吗？我当然知道。不过是在我等的大义之下，灵知和某种意义下的存在——如杂草般的愚民，稍微消失一些罢了，就像亚里亚德内一样。”

“14年没见了，卯月。”

“可以的话我也不想见到你。”仁也拔出了剑，“刃非向人，乃刻己心，虽然师傅是这么说的，但……”

“哇哈哈哈哈！这真让人好笑，没想到你竟然也和这事有关啊。卯月，你这么聪明的人竟然还会出现在我面前！”



马格利斯狂笑着说道。

“因为有件事需要调查一下，于是各位亲切的好人就把我送来了。”仁还是说得那么漫不经心，仿佛在说一件很轻松的事一样。

“说什么屁话！”马格利斯啐了一口。

“这里还是和14年前一样啊，你没把14年前的记录消去真是太不小心了。可以说联邦已经没有你们的地方了。还是说……那时你想要消去却心有余而力不足呢？”

“你的嘴巴还是那么厉害啊。好吧，想知道的话就试试用你的剑来跟我说吧！”

“正有此意。”

“别以为还能像以前那样了，卯月！好久没有这种感觉了，这种感触，这种高扬感。”

“我已经说过了，不会让堕入邪道的奸人继承祖父的剑道的。真不该去做古书家，我现在真是后悔了。”

卯月终于出手了，与14年前的稚嫩相比，现在的他剑法更加犀利，更加成熟。现在的他已经可以和马格利斯势均力敌，这多少让马格利斯有些惊讶。

“你还是和以前一样是个危险的男人啊。可是，你们无论如何挠痒。事到如今也已经改变不了任何事了，好好感受自己的无力吧！想要做了断的话就一定活下去。”

马格利斯没有再和仁纠缠，见势离去。

（佐哈尔前）

“好像还是赶上了啊，看，佐哈尔！还是原型的呢！”Jr.兴奋得大叫起来。

“这里是……梦里见到的地方……菲布的妹妹们被困在笼子里……”紫苑忽然发现周围的环境是如此熟悉。

“笼子？”Jr.觉得紫苑说这个有点奇怪。

“紫苑，前方的密封仓内发出微弱的生命反应。”KOS-MOS说道。

“生命反应……”

“没有错，虽然形式非常古老，但的确是合成人。”

“这……怎么会……这是……塞西莉和佳丝！”看到佐哈尔两旁的密封仓上写着自己熟悉的名字，紫苑一下子瘫坐在地上。

“等一下，这、这是……这能说是合成人吗？”看着密封仓里两具合成人的躯体，Jr.忽然觉得有些恶心。

“怎么了，Jr.？”

“不要过来MOMO！”但MOMO已经看到那两个合成人的样子——已经没有了四肢，身上插满了管子，生命只是靠一根呼吸管维持。

“紫、紫苑……这是什么？为什么会有这么过分的事情？”

“讨厌！我不想看到这些东西！我不想回忆起来！我讨厌这些……我讨厌这些！”紫苑嘶声叫起来。

“不能救她们吗？”卡奥斯问道。

“很遗憾，由于与系统融合，已经成为了固体机能，已没有了意识。如果将她们从现在的系统上分离，那么就意味着完全的机能停止。”KOS-MOS冷静地说出了这个残忍的事实。

“别开玩笑了，为什么会做这样的事……”

“如果是生命体的话，就有一些地方不适合，所以必须隔绝意识以及包围那些意识的世界。”忽然一个声音响起。

“是谁？”

“移民船团的领导者怎么会在这里……”看着教皇的出现，仁一语道破他的身分。

“本来我没必要回答你们，算了，还是回答你们吧。”教皇顿了顿，继续说道，“佐哈尔……那个物体本来是我们‘奥尔姆斯’的所有物，有史以来我们都是作为它的管理者而存在的。如何使用它是我们的自由，这就是真理。”

“奥尔姆斯，那就是你们的真正名字？”仁自言自语地说道。

“不错。在遥远的太古时代，从救世主来到废墟之前，奥尔姆斯就一直生活在世界的黑暗之中。人类，不，整个宇宙的所有存在，都必须由佐哈尔或我们来指引，这就是神给予我们的使命。”

“你这家伙……”Jr.此时恨不得上前扭断他的脖子。

“就为了这个，就为了这种无聊事情而将她们……”紫苑颤抖着声音问道。

“有什么问题吗？本来就是为了那个而制造的道具。”

“别开玩笑了！我不承认！我不承认！”

“不承认？那么就让我来让你承认吧，给你看看神赐予我的力量吧！”

“这是……”

“这是U-DO的声音！危险，赶快把系统停下来！这样的话，那家伙会再次觉醒！”

“紫苑，退下。我要破坏系统，切断它和佐哈尔的回路。”KOS-MOS一下拦在紫苑面前，并拿着机枪。

“等一下，KOS-MOS！那里还有……”

“紫苑，如果你要妨碍我的话，那么我就要才去强制处理了。”

“不行啊，KOS-MOS！”

“紫苑。”

“菲布！”忽然紫苑觉得周围的时间一下子停止了，只有自己与菲布在进行交流。

“紫苑，请解放我的妹妹吧！”

“菲布……不要，我不能！为什么要叫我来做？为什么非要是我？讨厌，讨厌！”

“紫苑，你还是和以前一样，还是那么善良。”

“菲布……菲布……KOS-MOS，射击！”

“愚蠢，太愚蠢了，不管你们现在干什么，都不会阻止

这个力量了。”

“难道‘原型奥美加’已经完成了？”

“哦？连那个也知道，看来你不是一只普通的老鼠呢。十四年的岁月，纷争时的资料给我们巨大的恩惠，它就是成果之一。具有压倒性的力量，有了这个就可以一扫灵知。星团的所有人都会臣服在我的脚下。”

“紫苑，让开！”但KOS-MOS的进攻丝毫无效。

“没用的。”“来吧，宴会开始了！”

“这里太危险了，赶快脱离！”

（艾尔莎号舰桥）

“怎么会……米鲁奇亚竟然……”

令人惊讶的，米鲁奇亚开始逐渐崩溃，刺眼的光芒照亮了整个宇宙。

“是吗……原型奥美加已经觉醒了。这样一来我们的计划就要迎来下一阶段，总帅也会很高兴吧。”

“啊！怎么了？喂，回话！”

“我已经掌握了议会，增援舰队已经出动了，我不会让你们得逞的。”

“不可能！你不是在14年前就死了吗？”

“告诉你们总帅，我是不会死的，永远不会……”

“有增援！可恨的联邦，做得这么绝，想把我们给除掉吗？哼，也好，我要让你们知道自己的行为到底有多么愚蠢！马格利斯率领舰队干掉他们！”但教皇等到的不过是马格利斯的几声冷笑，“怎么了？马格利斯没听到我的话吗！”

“属下认为猊下应该亲自上阵。”

“你以为我是谁！你所侍奉的人又是谁！”

“看来您好像误会了什么，我们审问官所侍奉的是谁。”

“你这家伙！难道是High Line？”

“那么猊下……告辞了……”

（艾尔莎）

“是在这里吗？”仁在一个房间终于找到了紫苑。

“我想一个人呆着。”紫苑回答道。

“大家就要登上幽兰黛儿了，你也快一些吧。”

“我不是说让我一个人呆一会吗！”紫苑的脾气一下子就上来了。

“这样和14年前有什么区别？那个时候也是这样，菲布她就在我眼前被杀死的。我一个人……我一个人什么也做不了就那么逃出来了。这次也是，什么也做不了……”

“为什么非要是我不可呢？那么痛苦的回忆我明明不想经历第二次的啊！”

“紫苑……菲布罗尼娅的意志没有没有传达到你心中吗？她一定是像对自己的妹妹一样地爱你。”

“菲布她……对谁？”

“被‘过去’这个锁链束缚住的另一个妹妹，她会不会是像对自己的两个妹妹那样，想要帮助那另外一个妹妹呢？”

“另一个妹妹……”

“还是不明白吗？所以，她才故意让你做这么艰难的事情啊。”

“菲布她……对我？”

“不管你是孤立于这个世界之外，还是接受这个世界，那都取决于你自己，可是有一句话我要告诉你，无论你做了怎样的选择，你都不是孤单一人。”

“哥哥……”紫苑[illegible]明白了什么。

“[illegible]走吧。[illegible]的期待。”

“[illegible]，那个[illegible]。”

“我真是个没用的哥哥啊。菲布罗尼娅，我真的有些嫉

www.plumbook.cn

妒你啊。因为你做到了我这个哥哥本应该为紫苑做的事。我还能为紫苑做些什么呢？不，我自己能切断这条锁链吗？”看着紫苑离去的背影，仁不禁觉得有些心酸。

（幽兰黛儿舰桥）

“小主人，泛用带里有您的信件。”百式量产型对Jr.说道。

“你……”

“好久不见了，我可爱的儿子啊。”当声音出现时，Jr.一下子惊呆了。

“Jr.的父亲……”

“迪米特利·尤利耶夫博士。”紫苑也吃了一惊。

“14年前的事我已经听说了，阿鲁贝多接触了U-DO，引起了事象变移，非常遗憾。”

“你这混蛋！你明明知道如果引起对消灭，会有可能将米鲁奇亚摧毁！”Jr.愤怒地说道。

“哎呀哎呀，我可不记得我把你们U.R.T.V.养得那么笨。如果一个行星能救一个星团的话，那是很便宜的代价啊。”

“允许范围内的被害……令人讨厌的单词。”紫苑听到这个词觉得有些厌恶。

“现在正面临U-DO再次觉醒的危机，必须排除不确定要素。我们已经察觉到能与U-DO再接触的存在，赶快解决对象，鲁贝多！”

“再接触……阿鲁贝多吗……”

“不错，被污染的脱落者。”

“过去的失态要好好解决，但是并不是去杀阿鲁贝多，只要为了阻止他干傻事就行了。”

“随便你，我等你的好消息，鲁贝多。”

“谢莉，刚才通信的发信源是哪里？”Jr.赶紧问道。

“抱歉，路线因为伪装无法追踪。”

“切，可恶的老爸！”

“Jr.不要信我的话……”但此时的该南极力想告诉Jr.真相，但却无能为力。

接下来的目标是奥美加系统，在这巨大的地方，机关也是重重设立。毕竟这是教皇的所在地，而他也绝不是一个等闲之辈。但这并不能阻止紫苑他们，很快他们就来到了原型奥美加的面前，而教皇也高傲地等着这些杂草的到来。“不错嘛，居然能到这里来，看来还不能小看了杂草的生命力了啊。”教皇扫了一眼眼前这些人，哼了一声，说道。

“你就不要在这里废话了！”Jr.已经非常不耐烦了。

“你知道你在干什么吗？”紫苑质问道。

“我也有同感。”忽然在紫苑眼前的空间发出一团紫色的光，一个熟悉的声音传了出来，那白色的披风，银色的头发，不是阿鲁贝多还会是谁？

“那个力量是我的。你，没那个资格！”阿鲁贝多的语气极为傲慢。

“阿鲁贝多！”看到阿鲁贝多出现，Jr.惊呼了一声，但他瞬间就对自己语气中的欣喜感到懊恼。

“哟，鲁贝多。不要发出那么高兴的声音嘛。”果然，阿

鲁贝多一听就听出了Jr.语气中所隐含的情感。

“笨、笨蛋！我怎么会高兴！”Jr.急忙掩饰自己的心虚。

“好像有些晚了啊，尤利耶夫的亡灵啊。”教皇此时发话了，“当所有的一切都已经准备就绪之后，你们的存在意义已经没有了。”

“住口，臭老头！”阿鲁贝多转身对Jr.笑着说道，“怎么办，鲁贝多？我要捏死这家伙，要不要帮我？”

“U.R.T.V.，在扭曲的时代诞生的废物，像你这样下贱的生物是不会理解我们的理想的！”

教皇的话音刚落，阿鲁贝多就发起了进攻，但他发出的光弹被教皇身边那看不见的防护罩一一化解，而教皇只用了一招就将阿鲁贝多打倒在地。

“真不错啊，你们果然是最强的。想破坏我么？完全的破坏也不错嘛。”

“阿鲁贝多！”Jr.急忙跑了过去，但他马上发现，阿鲁贝多的身体正在消失，就像是分子分解了一样。

“即使变成分子，但我也不会从宇宙中消失。鲁贝多，好好地呼吸曾经组成我的分子吧！啊哈哈哈哈……”在狂笑声中，阿鲁贝多消失在空气之中。

“畜生……你这混蛋，竟然对阿鲁贝多……”愤怒已经布满了Jr.的全身，他现在只想一枪将眼前这个行将就木的老头崩掉。

“怎么了？你们不是不共戴天的仇敌么？”教皇饶有兴趣地看着Jr.。

“能够干掉他的，只有我！”

已经不想跟他废话了，Jr.已经拔出了枪，而其他人也严阵以待。教皇果然强大，但即使是在身后原型奥美加的相转移炮的协助下，他还是被打倒了。

“真是的，为什么你们要站在我的面前？这到底有什么意义？”

“那种事情谁知道！我只知道你拦在了我的路上！”Jr.毫不客气地回敬了他一句。

“我可没时间跟你在这些无聊的问题上浪费时间。看吧！张大你们的嘴巴看吧！U.M.N.相转移炮——无论在宇宙的哪个角落，都能射中的兵器！”看着Jr.，教皇面对他微笑地说道，“别担心，我马上就让你们相见，在那个世界中向赫尔马传达信息吧！”

原型奥美加渐渐地蓄力，Jr.他们只有无助地看着聚集的能量越来越大，但就在即将发射之时，忽然奥美加停止了运作。

“怎么回事？给我动啊！怎么不动了！”教皇气急败坏地在原地咒骂个不停。

“佐哈尔不是为了你而准备的东西。”此时，大厅内发出三个光球，而分别身着红、蓝、黑三色长袍的人出现在了众人的面前。

“你们是谁？”教皇质问道。

“配角就要像配角那样做好自己的分内事。”蓝衣人发话了。

“你们是……”紫苑看着眼前的三人问道。

“是圣经吗……”教皇似乎已经猜到三人的身分。

“退场吧，你的戏已经结束了。”说着，蓝衣人举起双手，发出的光芒照在教皇身上了。

“这怎么可能……这怎么可能！”在教皇的悲鸣声中，他消失得无影无踪。

三人并没有马上离开，那名黑衣人注意到了基克，他盯着他，脸上还露有一丝笑容。

“怎么，你们认识？”蓝衣人问黑衣人道。

“你——”基克已经清楚地看到那个黑衣人的脸，当他看到这张脸时，脑海中浮现出来的是妻儿的鲜血……

“沃加！（Voyager）”基克发出了怒吼。但正当基克准备向黑衣人发动进攻时，黑衣人却将基克先击倒在地。

“基克！”MOMO惊呼一声，连忙跑过去查看基克受损的情况。

“我们没时间玩了，开始吧。”红衣人说道。他们三人将自己的力量会聚在一起，产生了U-DO，而在U-DO中，Jr.看到了阿鲁贝多的复原。

“住手！你们不是为了这个而诞生的！”虽然Jr.撕心裂肺地狂喊着，但却无济于事。

“啊哈哈哈哈哈……不，我正在等着这一刻的来临。”阿鲁贝多笑着对Jr.说道，“来吧，鲁贝多，到我的世界历来，我们一起快乐地下一场吧！”

“KOS-MOS！”紫苑惊讶地发现KOS-MOS已经站到了众人的面前，并张开了防护壁抵抗U-DO的入侵。

“紫苑，现在的状况可以维持3分钟，趁现在马上脱离！”

“但我们怎么逃出去呢？”紫苑问道。

“现在艾尔莎号正朝坐标移动，将墙壁打碎就能合流。”KOS-MOS飞速进行着精密的计算。

“让我来打碎墙壁。”基克拖着行动困难的身体站了起来，缓缓地走向了墙壁。

“基克，别勉强啊，你那身体……”

“不用担心，我的身体只要修一下就好了，站下去。”看着MOMO担心的样子，基克温柔地说道。

“哈！”随着一声怒吼，基克使出全身的力量将墙壁打出了一个大洞，但因此也让他的身体肢解，而此时的艾尔莎号也正好赶到。

“快点，主任！快上来，没时间了！”阿伦催促着。

就在艾尔莎号飞离了几秒钟，奥美加系统就发出了怒吼，它被U-DO所包围，那是阿鲁贝多所散发出来的U-DO。

“看吧，鲁贝多，我终于来了。那是连结永久连锁的时刻，是填满渴望之源的时刻……”

虽然一行人成功逃离了奥美加系统，但U-DO造成的事象变移正在逐渐扩大，整个宇宙空间被吞噬已经是时间问题。

“要打开现状，最直接的方法就是进入事象变移空间，将元凶铲除。”仁说出了惟一可行的办法。

“艾尔莎号和各机体怎么样？”Jr.问道。

“虽然受到损伤，但并不妨碍移动，随时可以出发。”

“是吗，我明白了，谢莉，抱歉，之后就拜托你了。”

“明白。”Jr.这时需要让自己静一静，因为他正在作一个决定，而这个决定能改变今后的一生。

（公园区域）

“原来你在这里啊，指挥官在这里偷懒好么？”紫苑对坐在椅子上望着窗外的宇宙发呆的Jr.问道。

“没关系，交给谢莉和梅莉就没什么问题了。”Jr.回答得很轻松。

“他……”紫苑正要说话，但被Jr.打断。

“那家伙一直在嚷嚷，说无论如何要和我决斗。”Jr.还是静静地坐着，看着窗外的宇宙。

“但是他不是你重要的兄弟么？你真的会和他一战？”

“不知道，但只有去。不能放任他……放任阿鲁贝多不管。能够阻止他的……只有我。”

“Jr.君……”

“基克的情况怎么样？还不能动吗？”

“详细情况还不是很清楚，但现在MOMO正在努力修

理。”看Jr.已经改变了话题，紫苑也没有再追问下去，因为她知道说什么也没用，Jr.所决定的事，从来就不会改变的。

“是吗……我去看看，准备好了就出发，你告诉大家，叫大家待机。”

“我明白了。”望着Jr.离去的背影，紫苑这才想起，Jr.已经不是个小孩子了，他已经是个成年人，已经能够决定自己的事了。

调整室，由利正在与基克和MOMO进行着视频对话。

“这是对应Giggurat系列的组合零件，因为修复说明都用的老的文书，所以找到比较困难。”

“谢谢你，米兹拉西博士。”基克说道。

“叫我由利就可以了，我已经对加‘博士’两个字厌烦了。对了，让·扎亚先生，我还有事要说。”

“什么事？”基克问道。

“听说你拒绝延长生体部分的寿命。你已经苏生了一个世纪，如果没有进行生命现场处理，活性脑的平均寿命是130年。你……能不能再延长一下寿命？为了MOMO。而且我也有东西要从你那里学习，从你生存的方式……”

“能不能给我一些考虑的时间？”沉默了一阵，基克回答道。

“好吧，我等你的好消息。”说完，由利就切断了通信。

“抱歉，我又在外面听到了。”这时Jr.走了进来。

“没关系，也不是什么大不了的事。”接着基克对MOMO说道，“MOMO，抱歉能不能去拿一下零件？”

MOMO的离开让Jr.变得没那么拘束起来。

“那个……我还是第一次看到你发怒呢，大叔你也有那些情感啊。不过老实说，这样我放心多了。你果然还是个‘人’

www.plumbook.cn

啊。而且，面对自己的敌人，你变得一点都不cool了。”

“彼此彼此。”

“是吗。只要是那家伙的事，我就不行了，到底是什么原因我也不知道。”

“Jr.，对于我而言我不能理解你所想的的东西是什么，所以也没有否定的意思。只要你能安心，那就够了。”

“大叔···”

“对于不听话的小子，你就应该对他说‘看我不扁你！’”

“啊，是该这样。”

来到E.S.的格纳库，Jr.已经作好了决定，他将独自去面对这场自己与阿鲁贝多的决斗。

“你要到那个地方去么？”忽然MOMO出现在了Jr.的面前。

“MOMO……”看到MOMO的出现，Jr.还是小小地吃了一惊，“我以为该南不在就能偷偷出去了，没想到被你发现了，不愧是百式啊。”

“你要一个人去吗？”

“……”Jr.陷入了沉默。

“为什么？为什么Jr.一直都想一个人解决问题呢？MOMO也要一起去！”

“抱歉，那个家伙在呼唤我，不是我是不行的，因为我是他真正的兄弟。虽然是个不爱发火的大哥，但最后我还是要让他知道哥哥和弟弟的差别！”

“Jr.……”

“抱歉，你能不能帮我先瞒着大家？”望着MOMO的眼睛，Jr.恳求道。

“你要回来啊。”

“……”

“我们说好了，你一定要回来！如果不，MOMO……MOMO……”

(回忆)

“合成人要负担起因吗？”

‘看，这是让人振奋的魔法。’

“抱歉，他在叫我。”

“我是他真正的兄弟。’

“Go ahead,make my day 拿着这个，这是护身符。”

此时的舰桥，百式了量产型已经发现了Jr.准备驾驶E.S.发进。

“那个……Jr.不过是去作测试而已，很快就回来……”MOMO为了隐瞒Jr.出去的真相，撒了一个谎。

“MOMO……Jr.还是决定去了吗？去那个地方决斗了？”紫苑问道。

“那个……我们约好了，一定要回来，所以MOMO……”

“我明白。”梅莉轻轻地抱住了MOMO，将她搂在自己的怀里，“我明白。MOMO是好孩子，不好的是小主人，居然叫大家这么担心。等他回来了，我们好好惩罚他！”

1 On 1

这是我自己的战斗，我将独自去面对。我不能放任不管，因为那是我的兄弟，我右胸的心跳。当我和你从一出生起，就是一体的，我能感受到你的呼吸，也能感受到你的痛苦。正因为如此，我的兄弟，你我的问题我们自己解决，而能杀你的人，也只有我。我也不再迷惘……我来了，我的兄弟……我的半身

“你终于来了。”幼年的阿鲁贝多欢迎Jr.来到这个充满了诡异气氛的思念体，周围的紫色映在他的脸上，让他显得更有一种毛骨悚然的感觉。

“怎么，只有你一个人来？真少见，你那些‘重要’的同伴没跟你来么？”略带嘲讽的眼睛死死地盯着Jr.，但嘴角却带有一丝微笑。

“和你决斗，我一个人就够了！”Jr.平静地回答道，但他不能保证，下一此还想这次那样镇定自若。

“你逞强也没用，你还是很害怕吧？你还会像那个时候一样，丢下同伴不管，见死不救吧？”仿佛能够看穿他人，阿鲁贝多的话如一支利箭，狠狠地刺穿了Jr.的心。但Jr.知道，这个时候不能再逃避，因为如果这次再逃避，那就真的没有退路可走了。

“真像胆小的你啊。”阿鲁贝多嘴角画出一道冷笑，“来吧，快来见我吧。当然，如果那个时候你还持有你自己的心的话。”

还是那个花园，还是那个时候的鲁贝多。不知道以前他到底在那棵树下挖土做什么，知道的，只是他在不停地喃喃细语，但一个字也听不清楚。

“让我来造一个鲁贝多和尼古雷德的墓吧，虽说是墓但不过是模仿一下，做做样子，这可是为了当他们死的时候不哭做联系啊。”幼年的阿鲁贝多继续自言自语地挖着泥土，身旁的少女如无表情的天使一样看着他那安静却又疯狂的举动，而这次他所说的话，鲁贝多听得一清二楚。

“如果再和U-DO连结的话，鲁贝多会杀了我吧？来吧，因为你可是头儿啊。”

“我不会杀你！”

“来吧。”阿鲁贝多缓缓地转过身来，他那紫色的双眼透露出冷酷的神色，“鲁贝多不正是因为这样才被制造出来的吗？因为我们是U-DO的反存在啊！”

阿鲁贝多的双眼发出了紫色的光芒，愤怒让他的声音有一些变调。

“你知道连结是什么吗？”阿鲁贝多问道，身旁那些长得和MOMO一张脸的少女一个个偎依到他身上，像毒蛇一样缠着他，阿鲁贝多露出了得意的申请，“那跟恶魔签下契约没什么分别！”

砰地一声，樱被重重地打倒在地，阿鲁贝多的一记重拳让樱那羸弱的身体如凋谢的花瓣一样飞了出去，而阿鲁贝多狰狞的脸上除了愤怒还有一丝快意。

“你让我很不爽！”因为愤怒，阿鲁贝多的呼吸有些急促，身体也发出了颤抖。

“就因为你那淫荡的眼神，鲁贝多才那么迷惑。说话啊，你这个人偶！”说着，觉得不解气的阿鲁贝多干脆骑在樱身上，拳头如雨点般落在了樱的身上。

“你在干什么？住手！”Jr.看到眼前的情形惊呆了。

“就因为你，就因为你！”没有理会Jr.的怒吼，阿鲁贝多还是一拳一拳打在樱的身上。

“我叫你住手！”

“怎么？”阿鲁贝多冷笑了一声转过身来，一来嘲笑地看着Jr.，忽然他的神情变得很愤怒，“为什么我阻止我！我对这女人很不爽。又没什么本事，只知道勾引你。”

“我讨厌这个女人，她居然用那么淫猥的眼神看着你！”一把抓住樱的头发，阿鲁贝多将奄奄一息的她提了起来，很高兴地对Jr.说，“这样一来，引诱你的人就没了。”

“你给我适可而止！把樱放开！”Jr.愤怒地对阿鲁贝多吼道，阿鲁贝多冷笑了一声，站起身来靠着窗台坐了下来。

“MOMO？”忽然看到躺在地上的樱变成了MOMO，Jr.惊呼了一声。

“哎呀，哎呀，我居然忘了还有这个仿制品呢。靠这个玩具来安慰自己，鲁贝多真是个可怜的男人啊。”

“阿鲁贝多！你……”

“这个人偶对你真的那么重要？但已经晚了，她已经被玷污了，用我的手。”阿鲁贝多直视着Jr.，露出了残忍的表情。他舔了一下手指，仿佛是在回味那时的美味。

“住口！不要再说了！”但无论Jr.怎么怒吼，阿鲁贝多还是邪邪地看着他，没有住口的打算。

“她的手感……真是太棒了。”舔着手指，阿鲁贝多满足地说道，“鲁贝多要不要尝尝？你一定会很高兴的吧？”

“我不是叫你住口吗！”再也忍不住的Jr.已经挥起了拳头，他奋力向阿鲁贝多打去，但打中的只是空气，阿鲁贝多已经消失得无影无踪，他只留下了一句话。

“快点和我决斗吧！杀了你我就能得到一切。你这个爱撒娇、爱缠着父母的家伙，真让人恶心。”

“这里是……”事象变移又将Jr.转移到了一个满是镜子的房间，两旁的镜子映出Jr.的样子，显得是那么诡异。

“哟，鲁贝多，你真的要来吗？”镜子中的“Jr.”忽然对Jr.打了声招呼，但语气一听就知道是阿鲁贝多的。

“什么？”对于忽然出现的“Jr.”，Jr.吃了一惊。

“杀了那家伙不就完了？对你而言是一件很简单的事情吧。”

“住口！”Jr.再也不想听这些挑逗性的话语了。

“你要忍到什么时候？赶快去杀了他吧！”

“住口！”

“总是碍手碍脚，那种废物，没了最好！”

“住口！”忽然觉得腿很软，Jr.无力地靠在了镜子上。

“快杀了我吧。”镜中的“Jr.”变成了阿鲁贝多，他轻声地对Jr.温柔地说道。

“住口！”Jr.的双眼发出了红色的光芒，肉体和精神的痛苦同时蹂躏着他，他觉得此时自己的身体在燃烧，身体仿佛要炸裂开来。

“该死，这个时候红龙模式居然……具有破坏性的对U-DO位移……不要……我不要这样……”企图强压住这个力量，但一切都是徒劳的，Jr.感到自己的理智正在一点点消失。

“鲁贝多，不要怕。”温柔的双手放在了Jr.的肩上，樱轻轻地靠在Jr.的背后，“我……相信鲁贝多。”

“不错……我就是我，我不会……被你牵着鼻子走！”Jr.捡起掉在的双枪，缓缓地站起身来，既然自己决定独自面对这个困难，那自己就要坚持到最后。

Jr.感到自己走进了一间房间，当他抬头看到那些在培养皿中的少女时有些吃惊。那是以前看到过的少女，银色的头发，穿着类似女仆的服装，是刚才在阿鲁贝多身边看到的那些女孩，跟MOMO长着一张脸的少女……

“终于来了，鲁贝多。”巨大的广间内，一个熟悉的声音响起，一个让Jr.永远也不会忘记的声音。

Jr.终于看到了阿鲁贝多，不，也许已经不能称他阿鲁贝多了。他平静地做在一个披着猩红色天鹅绒的王座上，无数的红蓝管道连到他的下半身，他的下半身已经不再是人类的双脚，而是一团不知为何物的发光肉块。

“看看我吧，我已经没有弱点了。虽然失去了身体，但感觉却非常爽。”看着Jr.，阿鲁贝多平静地说道。

“赶快停止事象变移！阿鲁贝多，现在还来得及！”

“是叫我悔过自新么？”阿鲁贝多轻蔑地笑了一下，“我不喜欢。作为不死者，我已经给人类准备好了一个新视点。以前与U-DO连结的时候，已经走上进化之梯的我看到了，看到人类所营建的所谓文明的斜塔……不，不是塔，那不过是由贫乏的知识和粗糙的手段所组成的腐木的立脚点而已。但是，好心的人类应该会这么说吧——喂！你错了！”

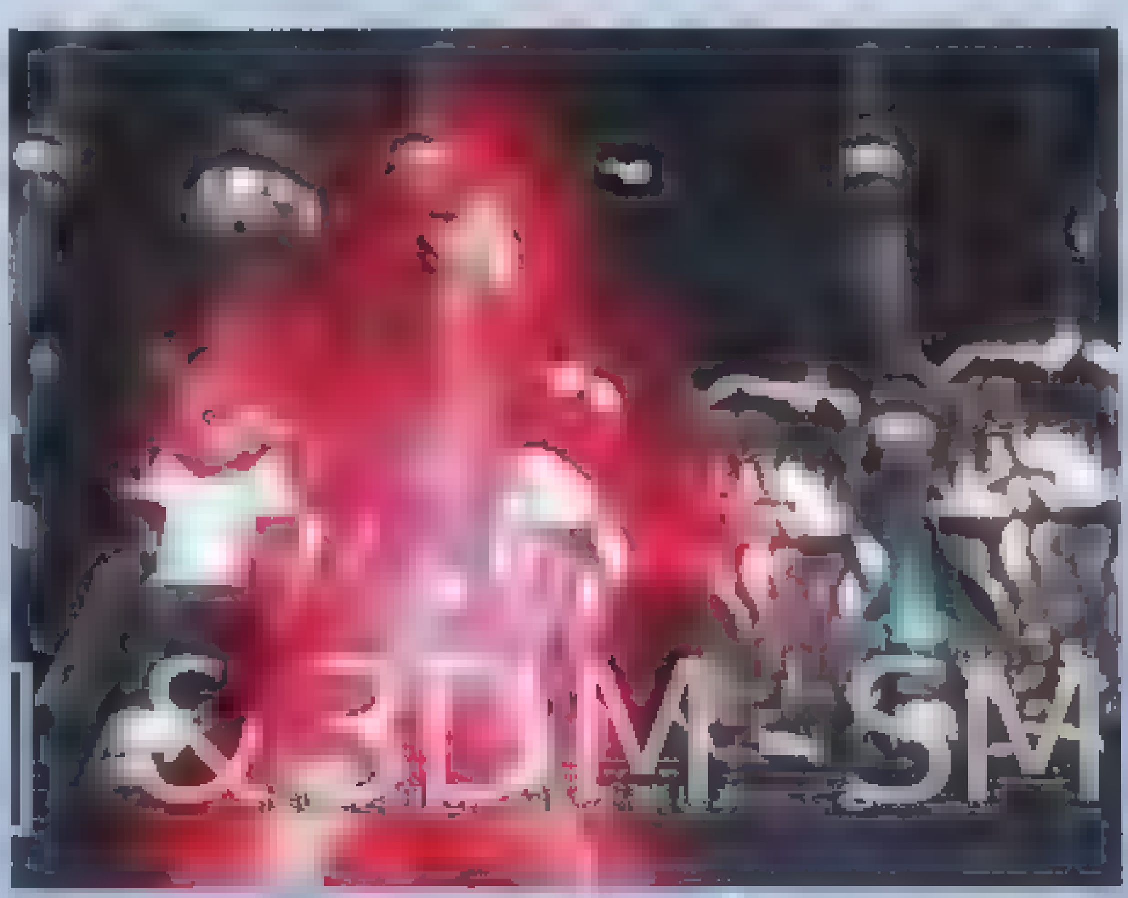
“你想把这片宇宙区域怎么样？”Jr.直接切入正题。

“不知道。启动领域位移，让这个次元向更高的领域突进。不是向神祈求。我们这些低次元的生物大举迈向高次元。怎么样？很值得一看吧？那就是永远的连锁，缺陷的补足。将人与人放在观测者的位置上，世界本身的进化。祝贺吧！将休息日变为我的名字吧！如果‘那边’还有安息日的话。”（安息日：犹太教一周的第七天为圣日，按照现在的日历来算是星期五的日落到星期六的日落。在这一天，一切的业务、劳作都将停止，人们得以休息。）

“住手！”Jr.的红龙模式现在已经是一触即发，面对自己的对存在——U-DO，他已经不能控制自己，“不住手的话，我将和你互相残杀！”

“来吧，我的阳电子，你是对U-DO兵器，我已经期待得心都痛了。兵器是不需要对渴望战争的欲望而感到羞耻的，因为也许人本身，就是世界所期望的兵器吧。”阿鲁贝多的声音逐渐高亢起来，看得出他也非常兴奋，能与Jr.一战，也许是他一直都在渴望的事情。

“你说的没错，我是兵器，我全身的细胞都在渴望战斗，



www.plumbook.cn

希望与对存在进行冲突。也许，从生下来的那一瞬间开始，我就已经开始期待与你战斗了。"望着阿鲁贝多，Jr.已经有所觉悟，他将无悔地去进行这场兄弟的战斗，因为这是他的宿命。

"正合我意，我现在就想杀了你。"阿鲁贝多也笑了。

"来吧！我将在这里超度你，然后回到幽兰黛儿！"Jr.

毫不犹豫地举起了双枪。

"来吧！鲁贝多！"阿鲁贝多疯狂挑衅着Jr.，但他出手的次数并不多，Jr.如一个红色的恶魔在空中飞舞，他每一枪都打在了阿鲁贝多的身上。

"干得不错啊，鲁贝多……"阿鲁贝多虚弱地垂下了双手。

"阿鲁贝多，你……"

"怎么样，鲁贝多？承认吧，你是不是感到很愉快？"阿鲁贝多此时的表现显得很平静，仿佛是卸下了一个重担一般。

"啊，很愉快。我的血在沸腾。反正我们U.R.T.V.不过是战斗的道具罢了。"Jr.回答道。

"不，你错了。我们愚蠢的，不是因为是道具……而是因为我们是男人！"阿鲁贝多瘫坐在地上现在已经恢复了正常人的形态。

"毁灭吗……"阿鲁贝多似乎感应到了什么，"从某个意义上说，这可能是解放吧。至少，谁也不惧怕死亡了。"

阿鲁贝多的手在逐渐变得透明，就像是分解成分子一样。

"阿鲁贝多！"Jr.惊呼道。

"怎么啦，怎么那么悲惨的表情？就好像要和恋人生离死别一样。"这个时候阿鲁贝多也不望调侃几句。

"你这个笨蛋！你……你从一开始就……"Jr.的声音已经有些哽咽了，泪水已经充满了他的眼睛。

"这到底是怎么回事呢？"阿鲁贝多低下头，似乎是在自言自语，也似乎是在对Jr.说，"我讨厌你和尼古雷德。鲁贝多……要小心尼古雷德的影子，好好想一下他为什么对U-DO没有反应的理由。"

忽然，一道光从天而降，罩在阿鲁贝多身上，那些与MOMO长得一样的少女从天而降，她们的背上长着洁白的翅膀，就像……天使。她们缓缓地扶起阿鲁贝多，将他带上天空。

"Kirschwasser……"（Kirschwasser：樱桃酒的意思）Jr.惊讶地看着这些"天使"，忽然他回过神来，"不行！不要走，阿鲁贝多！不要扔下我一个人！"

"啊，看吧，鲁贝多，我自由了！"阿鲁贝多第一次说话如此温柔，看着Jr.已满是泪痕的脸，他露出了幸福的笑容。

"阿鲁贝多！"Jr.全身无力地坐在地上，看着自己兄弟的解脱，他不知道自己是该高兴还是伤心，他只知道，这下真的再也不能感受到右胸的心跳了。

"怎么了，鲁贝多？"樱的幻象再次出现。

"听不到了，右胸的……另一个心跳，已经听不到了……"Jr.沮丧地说道，明明是自己赢了，但他完全没有胜利者的喜悦，反而有一种挫败的感觉。

"所以你在哭？"樱问道。

"别管我！我用我自己的手……我亲手杀死了自己的半身！现在在这儿的我，已经不是我了……"

"鲁贝多真的是那么软弱么？那可不是我所认识的鲁贝多啊。"

"这种事……再怎么说也无济于事了。"

"站起来，鲁贝多！还有人在等着你，不要让大家失望啊，请想起和我的约定。"

"你不是答应我一定会回来吗？"MOMO的影像取代了樱。

"MOMO……原来如此，樱。"Jr.似乎明白了什么，"我说过会保护你的妹妹，我没有保护好我的弟弟，但我还有要保护的人！"

"对啊，鲁贝多，这才是我所喜欢的鲁贝多啊。"樱笑着对Jr.说道。

"谢谢你，樱……"心中终于得到安宁的Jr.终于松了一口气，此时卡奥斯出现扶住了快要晕倒的Jr.。

"你真的很努力啊，Jr.，来吧，让我们回到大家那里。"

"他终于得到安宁了。"内比莉姆也出现了。

"是啊，但是……这并不是终结。"

"是啊，这才刚刚开始。现在包围她们的世界已经产生了小小的波纹，这些波纹总有一天会变成巨大的波涛，将她们吞噬……"

"所以，所以要好好休息一下，即使是短暂的安宁……"

"抱歉，让你们担心了。"回到幽兰黛儿，Jr.非常愧疚地向大家道歉。

"Jr.！"MOMO一下子飞奔过来抱住了Jr.，"太好了，你没事真的太好了！MOMO……MOMO好高兴。"

"我们不是约好的吗？不过虽说如此但还是被这家伙救了。"说着Jr.看了一眼身旁的卡奥斯，"看来我又欠他一份人情了。"

"Jr.，你和他和好了吗？"紫苑走上前来问道。

"怎么说呢……"

"那家伙和我都是超别扭的人，直到最后还在说非常讨厌呢……"

"是吗？这可是场规模盛大的兄弟吵架呢。"

"梅莉小姐，在Point3发现佐哈尔，与模拟装置的坐标吻合，93%的可能性是佐哈尔。推断是在米鲁奇亚的原型。"百式量产型那清脆的声音打断了这短暂的相聚，幽兰黛儿已经锁定了原型佐哈尔的坐标。

"那家伙太大了，有线甲仓射出准备，这是最后的工作了，大家加油啊！"梅莉还是用她那奇怪的大阪腔鼓励着大家，忽然，百式量产型的报道发现异常。

"警戒信号！宇宙区域周围发生异常状况。"

"什么？说清楚点！"梅莉来到显示屏前确认情况。

"探测到佐哈尔周围宇宙空间发生大规模的空间扭曲，高质量物体正在进行空间跳跃……质量预测值增大……预测不能，在通常空间正在进行实数化！"

"灵知？不可能！怎么可能有这么巨大的灵知！"梅莉不可思议地看着显示屏上的数据。

"注意冲击波！"

闪烁的刺眼光芒的巨大冲击波立刻将整个宇宙照耀得像是白昼，一个巨大的，像殖民卫星的物体出现在众人的眼前，而在它的旁边，就是原型佐哈尔。

"来吧，亚伯的方舟。"曙光号上的威尔海姆社长看着那巨大的物体以及如白昼的宇宙，平静地说道，而此时的卡奥斯却站在幽兰黛儿外欣赏着优美的景色，"好久不见了，'约书亚'，你能来太让人高兴了。但是……你不是说不干涉的么？"

"我决定了，我不再迷惘……"卡奥斯静静地回答道。

"真令人高兴，你终于踏上舞台了。"威尔海姆的脸上露出了诡异的笑容。

尾声

冒险暂时告一段落，正如卡奥斯所说的，人们得到了短暂的安宁，但不知道什么时候危机还会到来，因为一切都还没有结束……

（幽兰黛儿）

"梅莉！"Jr.小心翼翼地问梅莉，"那个……我能不能在舰桥养只狗啊？"

"狗！"对于Jr.提出这个奇怪的建议，梅莉以惊异的眼神盯着Jr.。

"来，过来。"Jr.这家伙显然已经先斩后奏了，他一把抱起小狗将它举到梅莉的面前，"这家伙叫阿比，因为它是白化种。阿比乖～"（albino：即白化病。）

"这家伙一点都不怕生啊。"梅莉拖着下巴仔细观察着眼前这个白色生物，不知怎么，阿比的样子总让他想到某个人，但一时间又想不起来是谁。

"是不是觉得有点像谁？"Jr.调皮地笑着说道。

（第二米鲁奇亚太空站）

"你回来了，MOMO。"由利笑着欢迎自己的"女儿"。

"我回来了。"对于如此温柔的由利，MOMO的心里也非常高兴。

"我想和MOMO住一段事件，如果再有什么事情我会再拜托你当守卫的。"由利对基克说道，"你以后有什么打算？"

"受代表理事的好意，我将留在空海基金会，驻留幽兰黛儿。如果MOMO有什么要求，我会第一时间到达，因此我也接受了生命延长的处理。"

"是吗？"

"是哪个代表理事的邀请呢？"MOMO问道。

"……当然是小的那个了。"

"是小哥哥啊。"得到满意的答案，MOMO高兴得笑起来。

（曙光·射出甲仓）

"你果然要走。"紫苑叫住了自己的哥哥。

"这次一连串的事件不要以为就此结束，你还是要注意教皇所说的那个奥尔姆斯的组织。"仁叮嘱紫苑道。

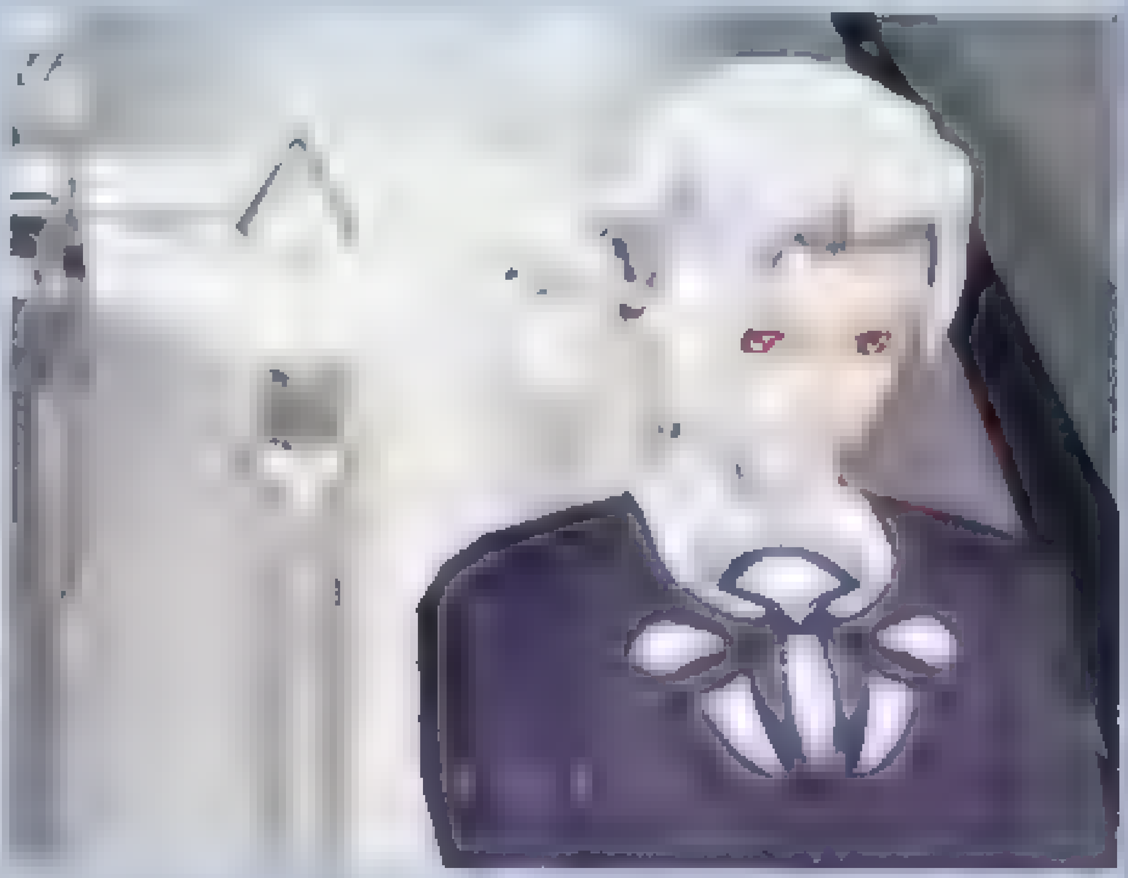
"旧书屋果然没过半年啊，下次你要在半年内换什么工作？"对于自己这个对什么事都不在意的哥哥，紫苑完全知道他的习性。

"我会努力的，不过最后能不能坚持半年……嘿嘿……"紫苑叹了口气，这个答案是早就预料得到的了。

"老大，马上就要起航了！快上甲板！"马休斯已经在艾尔莎号的广播前大喊大叫了。

"哥哥！"看着离去的仁的背影，紫苑叫了出来，"你要小心啊……"

目送艾尔莎号起航，紫苑的心还是没有平静下来，毕竟



以后要做的事情更多了，不过现在能和KOS-MOS在一起，已经是最好的结果了。

"学姐！"疯狂武器发明家美雪看到紫苑就像一阵风一样飞奔过来，并顺带将还没回过神来的阿伦撞飞。

"学姐，欢迎回来，这次真是不得了啊。"美雪崇拜地看着自己的学姐，可以明显地看出她的头上包围了一团闪闪发亮的星星。

"不是什么不得了……"被美雪一撞，阿伦觉得刚才自己的魂都要被撞飞了，"对于一个研究人员来说太残酷了！啊～我要好好休息一下。"

"休息？"美雪马上一脸正经地盯着眼前这滩烂泥，"阿伦的休息还早着呢，报告书都堆积如山了！"

"啊！不会吧！"阿伦这次真的像一滩烂泥瘫倒在地，看着他那滑稽的样子，紫苑不禁笑出声来。

"好了，KOS-MOS，我们回去吧，回我们的家。"

昏暗的巨大房间，外形华奢的E.S.，而站在这些E.S.上的俨然是红衣人、蓝衣人以及威尔海姆。

"原来如此，这就是'Y'资料……但是欠缺的部分很多啊。"威尔海姆说道。

"那个合成人的主数据库应该已被那家伙或U-TIC机关清洗掉了。"蓝衣人说道。

"他所触及的，只到了深层意识。"红衣人发话了。

"在深层意识的下面，无意识领域的最下层，问Unus Mundus就可以了。"

"恐怕……"对于威尔海姆的想法，红衣人有些犹豫。

"嗯……就那么做吧。当通往消失的耶路撒冷的道路开启时，KOS-MOS就会觉醒。"威尔海姆很有自信地说道。

"那家活怎么办？"蓝衣人问威尔海姆。

"只能说可惜了。"此时，威尔海姆的身后出现了另一个人的身影。

"那么说太好了，我的搭档……"蓝衣人的语气显得有些兴奋。

"欢迎欢迎，编织永久连环的人啊。"威尔海姆背后的人渐渐走到亮光下面，白色的袍子裹住了他的身体，鸟嘴的面具让人看不到他的面目。

故事，展开了新的篇章……

Xenosaga Episode II Jenseits von Gut und Bose

The End

www.plumbook.c

文 火花天龙剑 Malas 编 卡伦

研究中心

数码恶魔传说 天魔变

DIGITAL DEVIL SAGA アバタール・チューナー

数码恶魔传说 天魔变	Atlus	RPG
PS2 [illegible]	2004年7月15日	[illegible]

全隐藏BOSS攻略

魔族キングフロスト（雪人王）

HP	约4200
特技	突击中フロスト，天からの贈り物，マハブフーラ，メギド，大冷界，パワーウェイブ
相性	冰结吸收，火焰／破魔／咒杀／异常状态无效，物理强
出现场所	ポイント136

[illegible]的剧情完成之后[illegible]这里，[illegible]F会遇见两个妖精看守着一个巨大的宝箱，与其对话之后答应他们去寻找钥匙，来到4F原先那个坐缆车的地方，搭乘缆车[illegible]房间会分别与妖精交战，只有打倒[illegible]后得到的お菓子の键是真正的钥匙[illegible]发现其中空空如也[illegible]的房间就会遇到隐藏BOSS[illegible]之的台词和《哆拉A梦》中的胖虎如出一辙，非常霸道[illegible]一场恶战在所难免。

不过它并不是很难对付的BOSS，因为本身并不具有辅助效果打消的魔法[illegible]充分利用辅助魔法降低其魔力会使战斗简化很多。[illegible]的特技就是万能魔法[illegible]和大冷界，[illegible]可以利用辅助魔法降低攻击力。大冷界则是多HIT的[illegible]冰结系攻击，我方角色[illegible]冰结就会比较麻烦，建议主角每回合使用[illegible]进行防御。天からの贈り物是召唤[illegible]注意这里的[illegible]フロスト比起之前遇到的[illegible]只有400[illegible]因为其相性是对火[illegible]也可以在破魔[illegible]火炎魔法用来争取行动点数。

[illegible]后获得[illegible]将[illegible]可以下载到新的[illegible]斗[illegible]王[illegible]斗[illegible]。

魔族ベルゼブブ（别西卜，人型）

HP	约6000
特技	タルカジャ、マハジオンガ、心の叫び、マハンマオン、マハムドオン、マカカジャ、メギドラオン、デカジャ、パワーチャージ、デクンダ
相性	破魔／咒杀反射，冰结／冲击／地变／电击／异常状态无效
出现场所	スワディスターナB1F

[illegible]到红色钥匙[illegible]之后回到[illegible]在B[illegible]打开红色房门后就会得知这里关押[illegible]大的魔王[illegible]来[illegible]然后回到[illegible]可以找到隐藏BOSS[illegible]《女神转生》历代著名魔王之一，代表着七大罪之一[illegible]的魔王别西卜。不过此时遇见的只是其尚未发挥力量的人型姿态，别西卜初期会以[illegible]心の叫び攻击我方，电击魔法[illegible]攻击力并不[illegible]

[illegible]我方角色[illegible]状态[illegible]会受到物理攻击的追打，心の叫び是全员物理攻击附加麻痹状态[illegible]是破魔属性全员大比例扣血[illegible]则是咒杀属性全员即死魔法，[illegible]这几种攻击特技选择合适的属性防御技能即可。[illegible]受到一定程度的[illegible]别西卜便会使用[illegible]物理攻击[illegible]特大万能魔法[illegible]的特技组合进攻[illegible]造成大伤害。[illegible]别西卜本身防御力[illegible]使用辅助[illegible]魔法的[illegible]。不需要人修罗[illegible]让[illegible]物理技[illegible]四次就能将其解决。

别西卜被打败后并不服气[illegible]主角好看的狠话后逃走了。

魔族ベルゼブブ（别西卜，蝇型）

HP	约3850
特技	マハジオダイン、マハザンダイン、心の叫び、デカジャ、パワーチャージ、デクンダ、マハンマオン、マカカジャ、死蝿の葬列、メギドラオン、タルカジャ
相性	破魔／咒杀反射，冰结／电击／冲击／地变／异常状态无效，火炎强
出现地点	マニプラ地下水道

打败人型的魔王之后，来到[illegible]右边的入口进入可以发现地下水道的入口。在地下水道的最深处可以发现变为巨大蝇型的别西卜。

[illegible]真正姿态的别西卜的造型和《灵魂黑客》与《真女神转生 狂热版》一样，且实力也只可以用超强[illegible]来形容。虽然HP有所下降但防御力大大上升，除了物理和万能属性之外其他的攻击很难对其造成较大伤害。前期别西卜会用电击魔法マハジオダイン、冲击魔法[illegible]和普通物理攻击来对付主角，选择适当的属性防御特技防御即可。在其HP受到一定程度损伤后便会释放[illegible]同时还会使用[illegible]心の叫び的特技组合进攻，这招对我方伤害非常[illegible]附加的麻痹状态更加讨厌。HP比较少时别西卜会使用特大万能魔法[illegible]和招牌技死蝿の葬列做最后一搏。死蝿の葬列和《真·狂热版》[illegible]是万能系特大伤害，100%咒杀即死效果，若我方无咒杀无效的特技使这招后必死无疑，即使利用咒杀无效防住其即死效果，死蝿の葬列的杀伤力也非常可怕。而且别西卜每两个行动力放死蝿の葬列前必会放一次魔法攻击力上升マカカジャ，若不放[illegible]则是更为凶险的メギドラオン＋死蝿の葬列的连续技，若我方HP不足很容易全灭。总之这战我方能够配备最强防御特技[illegible]最好，若没有至少也应该是全员装备咒杀[illegible]，否则每回合必须空出一人放咒杀[illegible]这个行动力消耗[illegible]不合算。活用辅助魔法，尤其是在其放死蝿の葬列之前尽量降低对方攻击[illegible]，剩下的就是看临场发挥了。

打败别西卜后继续前进可以得到[illegible]的好东西，其中最重要的就是[illegible]之后再前往[illegible]终端可以获得真主[illegible]斗[illegible]。

龙族ヤマタノオロチ（八岐大蛇）

HP	约5[illegible]00
特技	アギダイン、ブフダイン、テラダイン、ザンダイン、ジオダイン、魔力泥棒、

©Atlus

www.plumbook.cn

	有害吐息、マッスルボンバー、デクンダ、マカカジャ、メギドラ、デカジャ
相性	除万能／冰结／电击之外全部攻击无效
出现地点	アナハタ地下水道

完成打败[illegible]的情节之后回到[illegible]，利用传送机能来到大カルマ终端附近多出了一个地下水道入口，进入后在深处发现隐藏BOSS。

这次遇到的恶魔也是系列里多次登场的八岐大蛇，因为有8个头，所以拥有8次行动力，[illegible]看很恐怖，但其实并不难打。第一回合八岐大蛇必定会连放スクカジャ提升魔法攻击力，然后就是万能魔法メギドラ连发，如果能够挺过这轮攻击的话后面就会好打许多。八岐大蛇MP很少，连放几次メギドラ之后就没有MP了，连普通的属性魔法也无法使用，这时就要注意对方使用魔力泥棒吸收我方MP。之后八岐大蛇会疯狂使用物理攻击技マッスルボンバー，每回合之前放一次物理リフレクト可以轻松抵消它的攻击，然后要怎么蹂躏它就随玩家便了。

打败八岐大蛇后继续前进，除了可以得到不少好东西外，更重要的是由此可以进入ブルーディシュキャンプ的另一侧，在最里侧会发现一具女性尸体，从她手上得到重要道具赤いタグリング。

当情节发展到カルマ教会最顶层后，利用终端传送到[illegible]（之前必须和站在门口的[illegible]对话），在サハスララ入口跟右边的人对话，得知四位强力的挑战者也已经向教会进发，之后便可到各地去挑战这四位挑战者了。

龙族セイリュウ（青龙）

HP	约 5800
特技	マカカジャ、マインドチャージ、マハブフダイン、默示录、ディア、ランダマイザ、魔力泥棒、タルカジャ、パワーチャージ
相性	冰结 10 倍吸收，破魔／咒杀／异常状态无效，地变强
出现地点	ブルーディシュキャンプ 1F

来到ブルーディシュキャンプ1F先接触红色光柱，进入右上房间，打开黄色的障壁便可找到四圣兽之一的青龙。

青龙整体实力只是一般，其基本的攻击方式就是以マカカジャ、タルカジャ配合物理和魔法攻击。比较有威胁的就是它同时拥有マインドチャージ和パワーチャージ两种气合特技以及全能力下降魔法ランダマイザ。另外就是因为其拥有冰结10倍吸收，所以对于它的全体冰结魔法マハブフダイン绝对不要使用冰结反射特技。

击败青龙后入手苍色の龙玉。

兽族ビャッコ（白虎）

HP	约 6200
特技	ザンマ、ボディアタック、マハザンマ、ハイパーカウンタ、脑天割り、タルカジャ、デクンダ、マカカジャ、バイオレンス、ザンダイン、カマイタチ、パワーチャージ、ギロチンクロウ、マハザンダイン、デカジャ
相性	冲击 10 倍吸收，破魔／咒杀／异常状态无效，冰结／电击强
出现地点	マニプラ 1F

在マニプラ的[illegible]号门附近有黄色障壁，打开之后便可找到四圣兽之一的白虎。

白虎拥有强力反击特技ハイパーカウンタ以及相当暴力的物理技脑天割り和ギロチンクロウ等，配合パワーチャージ的话还是颇有威胁。魔法攻击全部都是冲击系，总体来说由于其攻击属性的单一只要适当注意利用相应的特技防御取胜并没有什么难度，唯一的注意之处是冲击系10倍吸收，战斗中严禁使用冲击反射特技。

击败白虎得到白色の龙玉。

飞天族スザク（朱雀）

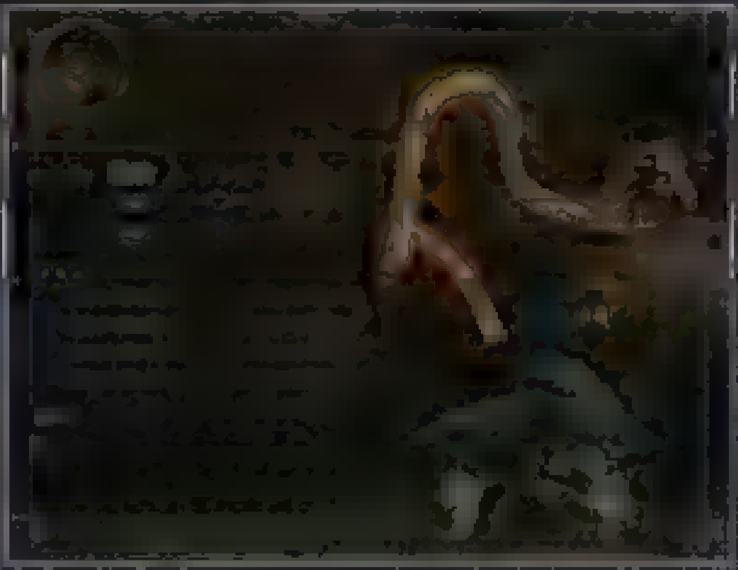
HP	约 7000
特技	アギ、マハラギ、アギラオ、マハラギオン、マカカジャ、ギガバイオレンス、デクンダ、マハラギダイン、パワーウェーブ、アカシックバリッ、タルカジャ
相性	火炎 10 倍吸收，物理／枪击／地变／破魔／咒杀／异常状态无效，电击／冲击强。
出现地点	スワディスターナ B2F

在スワディスターナ[illegible]解除红色障壁可找到四圣兽之一的朱雀。

朱雀的相性相当之强，物理攻击无效而在魔法方面只有万能和冰结能够对其造成较大伤害。另外由于其会使用光系特技ギガバイオレンス大幅度提高自身行动回数，物理伤害上升的タルカジャ加上全体物理技パワーウェーブ和アカシックバリッ还是不可小视。魔法攻击全部都是火炎属性，注意相应属性防御可以说没有太大威胁，但还是要注意严禁使用火炎反射。将其击败后得到朱色の龙玉。

龙族ゲンブ（玄武）

HP	约 6600
特技	テラ、マハテラ、マカカジャ、デクンダ、デカジャ、マッスルボンバー、魔法リフレクト、マインドチャージ、マハテラジ、バイオレンス、パワーチャージ、冥界の门、岩责め、テラジ、タルカジャ、アカシクバリッ
相性	地变 10 倍吸收，破魔／咒杀／异常状态无效，物理／枪击为 10% 伤害
出现地点	アナハタ 3F

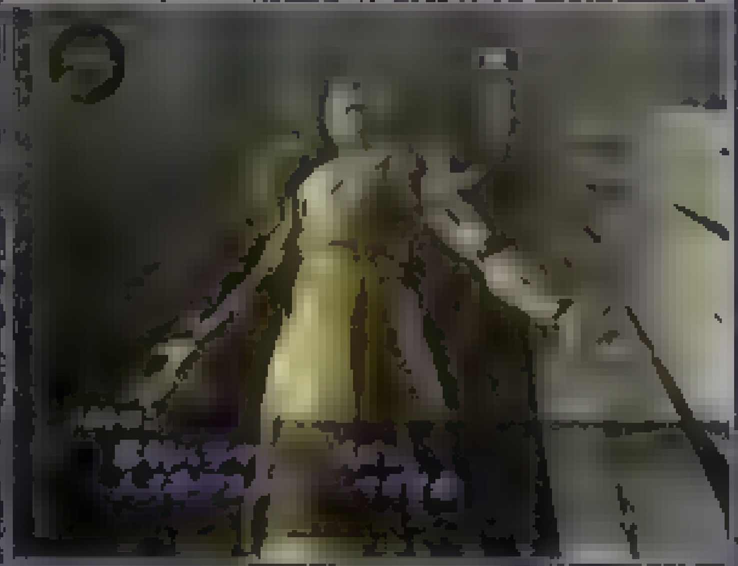


玄武在アナハタ3F，打开黄色障壁后可以找到。

玄武的[illegible]是非常恐怖的对手，[illegible]。但真正打起来就不简单了。魔法攻击全部都是地变系，当然也要注意禁用地变反射。它也同时拥有[illegible]两种气合特技，[illegible]受到物理攻击很容易被打至即死，[illegible]只能依靠魔法，而玄武在受到一定程度的伤害后就开始频繁使用魔法リフレクト，[illegible]最终击倒得到土色の龙玉。

飞天族メタトロン（梅塔特隆）

HP	约 17200
特技	マハラギダイン、マハンマオン、默示录、デクンダ、マカカジャ、マインドチャージ、シナイの神火、メギドラオン
相性	破魔／咒杀／异常状态无效
出现地点	ブルーディシュキャンプ 1F（接触白色光柱后进入右上角）



梅塔特隆只有在击败四圣兽并[illegible]才会出现，这点要注意。

击败四圣兽后，回到ブルーディシュキャンプ1F，接触白色光柱后进入右上房间，在深处遇见一男子，他看见主角手中的赤いタグリング便认为主角杀死了她的女友，随后化身为大天使梅塔特隆向主角攻击。

梅塔特隆的形象和《真女神转生》一样，[illegible]但仍然是不可小视的角色。初期梅塔特隆只以マハラギダイン、マハンマオン和普通攻击为主，在兼顾防御的同时适当使用辅助魔法回血，[illegible]梅塔特隆在受到一定伤害之后就要动真格了。默示录是全体物理伤害附加[illegible]效果，[illegible]运气不好的时候甚至有可能被打至[illegible]。另外[illegible]之前会放两次マカカジャ，这可以看作是出招的信号，[illegible]デクンダ[illegible]但依然不能掉以轻心。梅塔特隆在放シナイの神火的同时极有可能会配合魔法伤害2倍的气合特技マインドチャージ，[illegible]シナイの神火和メギドラオン连放[illegible]，在其放神火之前要尽量降低其攻击力，提升自己的防御力。[illegible]但在防御方面没有什么太强的相性，级别稍微[illegible]气合系特技+辅助魔法效果打个数千的伤害还是很轻松的，总之能否挺过放神火的那一回合是此战能否取胜的关键。击败梅塔特隆后得到大天使の[illegible]，再前往カルマ终端可以得到玉座[illegible]。

龙族コウリュウ（黄龙）

HP	约 22500
特技	メギドラオン、太极光轮、マハンマオン、マハムドオン、タルンダ、マカンダ、スクンダ、パワーチャージ、マインドチャージ、マカカジャ、マハラギダイン、マハブフダイン、マハザンダイン、マハテラダイン
相性	破魔／咒杀／异常状态无效，其余相性随时变化。
出现地点	サハスララ地表 3820m

击败四圣兽后回到サハスララ的教会，一直向上到3820m处的红色障壁处，解除

www.plumbook.cn

障壁后进入[illegible]在[illegible]发现一具教会卫兵的尸体，一进门就会发生大战。

[illegible]周目最强隐藏BOSS[illegible]最强技太极光轮威力超强还附带异常状态效果，除此之外还会使用四属性最强级别的攻击魔法，最讨厌的是其本身相性会在战斗中不断变化，令人摸不着头脑，不过换言之，了解了其属性变化规律再打就比较容易了。

黄龙相性变化一览

在第一次叫出「キュウウウ[illegible]クルルル[illegible]」后。

使用特技：メギドラオン、[illegible]タルンダ、太极光轮、マハムドオン、[illegible]

[illegible]

相性：物理[illegible]，冰结25%，电击25%，冲击[illegible]，地变[illegible]，万能25%。

在第二次叫出「キュウウウ[illegible]クルルル[illegible]」后。

使用特技：マハラギダイン、マカンダ、マインドチャージ。

相性：物理10%，火炎[illegible]吸收，冰结100%，电击10%，冲击[illegible]，地变25%，万能25%。

[illegible]

使用特技：マハブフダイン、マカンダ、スクンダ。

相性：[illegible]冰结10倍吸收，电击[illegible]，冲击25%，地变25%，万能25%。

在第四次叫出「キュウウウ[illegible]クルルル[illegible]」后。

使用特技：マハザンダイン、デカカジャ、スクンダ。

相性：物理10%，[illegible]电击10%，冲击10倍吸收，地变100%，万能25%。

在第五次叫出「キュウウウ[illegible]クルルル[illegible]」后。

使用特技：マハラダイン、マカカジャ、マインドチャージ。

相性：物理1%，火炎25%，冰结25%，电击10%，冲击100%，地变10倍吸收，万能25%。

在叫出「クワァ[illegible]」后。

使用特技：メギドラオン、太极光轮。

相性：全部属性伤害都变为2.5倍。

在叫出「フォ[illegible]フウ[illegible]」和「フシュ[illegible]」这两句后均为全部攻击无效。而其自身也不会有任何行动。

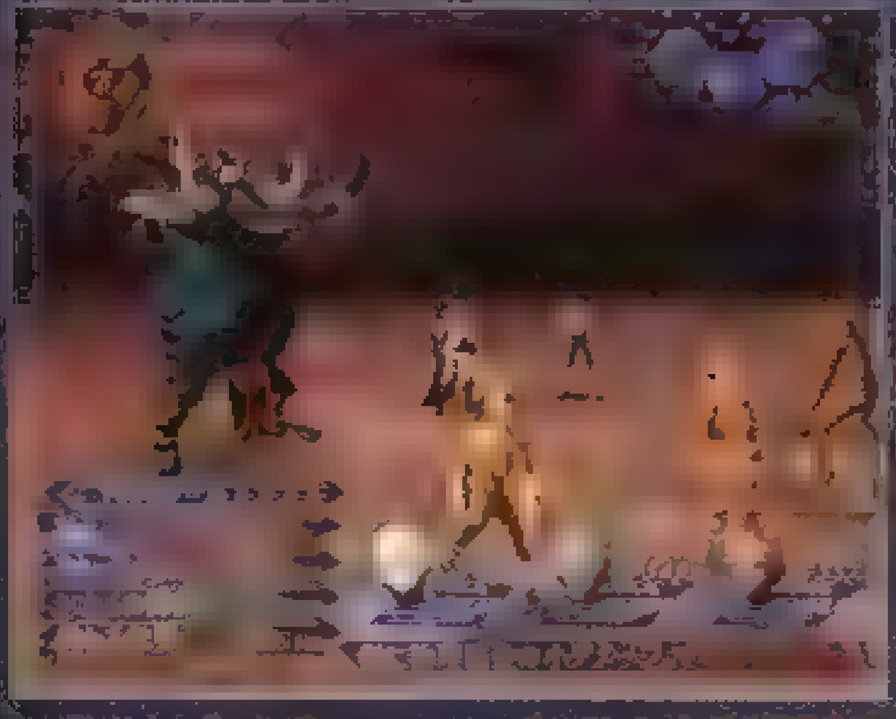
黄龙本身的普通攻击也附带万能属性，太极光轮是全员万能属性特大伤害+各种异常状态，等级方面建议[illegible]级以上，我方最好能全员配置最强防御特技[illegible]虽然不能防御住对方的物理攻击技能但至少可以免受异常状态干扰，在对方使用属性魔法攻击的回合还可以[illegible]对方的行动回数，如果没有的话至少也应该是全部异常状态无效的[illegible]，其余必要技能是全员回复[illegible]更加强力的[illegible]，以及[illegible]全部能力下降[illegible]ンダマイザ等等。

实际打起来也就不那么复杂了，基本就是在对方使用太极光轮前充分降低对方能力，在对方使用属性魔法的回合注意防御（尤其是会使用气合特技[illegible]的场合）并且提高自己的攻击力，注意黄龙对某属性10倍吸收的回合时绝对不要使用反射特技防御，黄龙在叫出[illegible]这句台词后对全部属性耐性下降，此时就尽管把最强的攻击技能配合气合特技往它身上招呼吧，基本上都能打出[illegible]的伤害。击败黄龙后可以取得金黄色の龙玉，然后前往カルマ终端可以得到五神曼斗罗。

究级挑战——RPG史上最强BOSS

[illegible]BOSS[illegible]史上最強[illegible]が隠れて[illegible]攻略法で[illegible]てす。[illegible]色々试してください。

当初当[illegible]在官方网[illegible]这句话时，很多玩家都只是将其当成一句笑谈，但众多玩家费劲艰辛终于找到这个被制作者称为“[illegible]史上最强”的BOSS时才发现，制作者说得并不能算过分。不过[illegible]经历十余年的发展，登场的强力BOSS何其之多，到底哪个最强的确很难说清，但如果在这个“最强”前面加上“之一”的话，恐怕真正和其交过手的玩家都不会反对。



这个BOSS就是《真女神转生3》的主角——人修罗。

人修罗出现时间是二周目，当二周目登上カルマ教会最高层后返回地面，来到[illegible]我方最初掉落到的那块毒沼地带，人修罗就在正中间最北方的房间中。

如果想要挑战人修罗的话，必须注意以下几点：

[illegible]等级要高，能力要够，参战队员等级建议到80以上，能力方面尤其是力、体力和魔力三项数值最好都能到满值99，若能力不够可以去杀特定恶魔凹数值上升的药品。

[illegible]周目培养主角时幸运值越低越好，最好在升级时不要加幸运（原因后述），出战队员中最好要有席罗（原因后述）。

[illegible]也是最重要的，挑战人修罗时绝对绝对绝对不要装备任何“反射”、“无效”、“吸收”效果的特技（原因后述）。

[illegible]必备技能[illegible]物理[illegible]咒杀[illegible]，并不是说其他技能就不重要，而是若没有这四个技能根本就不用去挑战了。

人修罗

HP	18000	
特技	名称	功效
	ジャベリンレイン	我方全员物理大伤害，附加魔封效果，会心一击率超高。
	ゼロスビート	我方全员物理大伤害，附加麻痹效果，会心一击率超高。
	ヒートウェーブ	我方全员物理大伤害，会心一击率超高。
	地母の晚餐	我方全员万能属性超超超超特大伤害（7000以上）。
相性	除万能属性以外全攻击无效。	

这战除了人修罗之外还有他带的两个仲魔[illegible]和[illegible]，这两个家伙可不是游戏里登场的那种杂兵，其HP都在3000以上，技能配置也相当的强力。

クー・フーリン

使用技能：樱花闪乱，默示录，挑发，脑天割り，ギロチンクロウ，デモンレイヴ，デクンダ，メディアラハン，リカームドラ

ギリメカラ

使用技能：マハムドオン，デカジャ，デモンレイヴ，メディアラハン，リカームドラ

敌人虽然只有三位，但行动回数是4，此战开战后敌方必定先制攻击，若此时我方身上带有任何自动效果的“无效、反射、吸收”特技（如[illegible]）[illegible]包括最强防御特技[illegible]的话，人修罗就会使用最强技地母の晚餐攻击我方，全员伤害7000以上，[illegible]全灭，[illegible]这也就是之前提升要卸下这类技能的原因。

若没有装备以上这些技能，人修罗一开始会在[illegible]三种技能中随机选择一种攻击我方，其中[illegible]ゼロスビート附加异常状态相当讨厌，三种物理技会心一击率都极高，很容易被对方打出会心后提升行动回数继续追加打击打到全灭（因为クー・フーリン第一回合一般都会使用大幅度下降我方防御力的挑发特技。而对方每一回合的行动顺序又是人修罗[illegible]クー・フーリン[illegible]人修罗，人修罗必定有一次行动在クー・フーリン之后，所以这时人修罗的全体物理攻击对我方伤害极大）。ギリメカラ第一回合则是必定使用全员咒杀魔法マハムドオン，由于无法利用咒杀无效的特技来完全避免即死效果，只能装备咒杀[illegible]来降低其命中率，不过即使如此一旦运气不好的话，一回合全员被咒杀也同样可能。

熬过第一回合的攻击之后就进入艰苦的拉锯战，战斗中同样不要使用任何防御型效果的防御特技（如[illegible]等等），否则进入敌人行动的场合人修罗同样会使用地母の晚餐令我方全灭。クー・フーリン拥有各种超强的物理攻击，樱花闪乱和默示录分别附带魅惑和魔封效果，若我方使用了降低敌人能力的辅助魔法，[illegible]会立即使用デクンダ打消，若敌方身上没有不利辅助效果，那么[illegible]会经常使用挑发大幅度降低我方防御力，一定要注意及时打消。ギリメカラ会使用强力全体物理技デモンレイヴ，若我方使用了提升能力的辅助魔法，那么ギリメカラ就会马上使用デカジャ将我方的有利辅助效果打消，若没有则会频频释放全员咒杀的マハムドオン，运气不好随时可能全灭。在每回合使用メディアラハン进行完全回复的基础上要经常使用辅助魔法诱使对手使用辅助打消来消耗其行动力。然后我方伺机使用强力万能魔法予以反击。

最最最最重要的一点，一段时间之后若没有打倒人修罗的仲魔，则他们会使用メディアラハン使得敌方全员HP全部回复，我方之前的努力前功尽弃，所以一定要在其使用メディアラハン之前将其打倒，且还要注意两人都拥有リカームドラ以自身死亡为代价复活死亡同伴并且全员HP全部回复，在其HP较低时尤其要注意，一定要尽快将其打倒。否则对方一旦使用[illegible]人修罗HP全回复，[illegible]追悔莫及。

打倒了人修罗的仲魔后压力不要高兴太早，因为整场战斗最为凶险的时刻就到了，一旦打倒クー・フーリン或是ギリメカラ中任意一个，若对方使用[illegible]

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

自灭也是一样。人修罗就会召唤出小妖精ピクシー（ピクシ）。使用的主要技能有：ドルミナー、色即是空、[illegible]、[illegible]、[illegible]、ムドラ。ピクシー只要一被召唤出来必定首先会使用ドルミナー对我方全员实施催眠攻击，然后人修罗便会使用地母の晚餐。这是强制行动顺序，每次玩都是一样。要躲过这致命一击的惟一办法就是装备アボイドスリーパ（在睡眠状态中回避一切攻击）。然后ピクシー出来之后就祈祷我方能够被全员催眠。由于幸运这一数值影响到自身中异常状态攻击的概率，所以幸运越低越容易被催眠。这也是之前提示尽量不要给主角加幸运的原因。另外席多最好要在这战中上场，就是因为他的相性是对异常状态弱。但由于我方无法控制从睡眠中醒来的时间，刚刚醒来就挨上地母の晚餐这种倒霉事也不是没有，所以一切都要看运气。ピクシー的技能招招讨厌，色即是空会让我方陷入各种异常状态，尤其是一旦中了混乱和魅惑更是让人心烦至极。[illegible]会令我方陷入感电状态，再挨中物理又会被打会心。[illegible]的杀伤力同样不可小视。同样，一段时间内没有打倒ピクシー，[illegible]便会使用[illegible]自爆来恢复人修罗的全部HP，这大概是玩家最不愿意见到的惨剧了。

一旦ピクシー被打倒或是使用[illegible]自爆，人修罗又会召唤出仲魔[illegible]，总之只要干掉一个，人修罗马上会召唤出一个新的仲魔，敌方的阵容永远保持在三个。

[illegible]使用的技能相当之阴狠：冥界の[illegible]、终わる世界、[illegible]。冥界の[illegible]是全员物理大伤害附加石化效果，我方一旦被石化再受到物理追加打击很容易死亡。终わる世界是全员万能属性大伤害附带防御下降。[illegible]是单体万能超特大伤害。[illegible]则会使我方全员陷入诅咒状态，攻击敌人之后自身也会受到伤害。一旦中了石化和诅咒状态之后必须立刻解除。打法和之前差不多，在充分使用辅助魔法的基础上伺机用万能魔法反击。另外[illegible]的弱点是冰结，若装备上冰结魔法的话偶尔也可以用来争取行动回数。和之前一样，一段时间内没有打倒[illegible]它同样会使用[illegible]来完全回复人修罗的HP。

[illegible]死后人修罗会继续召唤出仲魔[illegible]，持有技能如下：[illegible]、[illegible]、[illegible]和[illegible]以及各种辅助魔法。[illegible]虽不致死，但可以大幅度削减我方HP，再加上对方的全体物理攻击追打，很容易全灭。虽然[illegible]没有什么其他的强力攻击技，但和之前一样，一段时间内不将其打倒她便会使用[illegible]或是[illegible]的自爆来完全回复人修罗的HP。

解决[illegible]后，人修罗会继续召唤[illegible]，同样持有各属性最强攻击魔法、各种辅助魔法、[illegible]和[illegible]。和之前一样，一段时间不将其打死她同样会使用[illegible]或是[illegible]完全回复人修罗的HP。

[illegible]解决之后，人修罗会继续召唤仲魔，这次出来的是[illegible]。之后召唤的仲魔就是按照[illegible]的顺序无限循环下去。除了[illegible]之外，所有的仲魔都拥有完全回复人修罗HP的技能。人修罗不会召唤两个相同的仲魔，所以敌方队伍中永远会保持有[illegible]拥有完全回复[illegible]的技能，所以即使把人修罗打到濒死也绝不可掉以轻心[illegible]。一旦一不小心让人修罗HP全回复，心脏脆弱的玩家不知道能否经受得住这样的打击。同时若[illegible]的仲魔一登场就是放[illegible]，那么随后人修罗必定会放地母の晚餐，[illegible]没有被催眠，同样全灭。[illegible]有人可能会想到使用吸魔吸干对方仲魔的MP或是等其自己消耗光。尽管这样对方无法使用[illegible]，但自我死亡回复全员HP的[illegible]却是谁也阻挡不了的。

总之这战并没有什么必胜攻略法。由于技能方面的限制我方无法有效地对敌方的攻击进行防御，而敌方很多攻击都能令我方快速全灭。在这场战斗中，技巧已经成为了次要因素，更多的是要看运气。在此我也只能提供一种相关的可能性供玩家参考。事实上我个人对这个BOSS的存在意义持怀疑态度，除去那招变态的地母の晚餐和仲魔的HP全回复，我方[illegible]的话，人修罗的三个物理攻击技对我方的伤害都只有[illegible]百多，所以我个人对这种完全靠限制自身技能使用来提高难度的做法并不认同。至于[illegible]，我感觉简直就是ATLUS为了玩家能够有机会击败人修罗而专门设计的一个技能。在这场运气占主导因素的战斗中，在知道了基本的[illegible]一路杀[illegible]的确没有太大意思。即使不打人修罗对情节和结局也没有任何影响，而击败人修罗后只能得到一个ソーマ以及一句赠言：

"汉たる死に安[illegible]。曲折の果て[illegible]悪魔に[illegible]ずとも、我が意思の逝くまま。"

（男子汉之死没有安息，曲折的尽头只有[illegible]，[illegible]一切皆随我意）

这句话和《真女神转生3》中主角战死GAME OVER时的显示的文字非常相似。不知道玩过《真3》的玩家若能够在此看到击败人修罗看到这句话时，心里会有何感想。

特殊恶魔

到目前为止，游戏中共发现两种特殊恶魔：魔族オモイカネ和强化版的鬼族ギリメカラ。

オモイカネ是日本神话中的天津神之一（智慧之神），从第一个迷宫开始主角便会在迷宫中随机碰到它。不过概率非常低。一旦遭遇后对方必定先制，オモイカネ只会使用一招ランダマイザ降低我方全部能力，从第二个回合开始便有很高的概率逃跑（运气好的话会等待几回合，每回合都是放ランダマイザ），它的相性是除枪击之外对全部攻击强（一般都只能造成个位数的伤害），击破方法就是在装备了强力子弹的情况下变回人型攻击。另外二周目开始我方会追加在战斗开始就保持人型状态的特技人型ネ[illegible]パ，这样在战斗一开始便可以使用强力合体技一齐射击将其消灭。不过オモイカネ出现机率太低，而保持在人型

状态在和恶魔战斗时又有诸多不便，具体如何还是由玩家自己取舍。打倒オモイカネ后可以获得经验50000，金钱225000。

在ブルーティッシュキャンプ和サハスララ可以随机遇见鬼族ギリメカラ，若在战斗中将其打至濒死（最好打到只有1/10，可以用破魔系魔法），则它会在几回合逃走，随后会出现一只巨大的ギリメカラ（日站上戏称其为ギリメカラ军曹），HP高达2500，使用技能有：ランダマイザ、デモンレイヴ、ロストワード、メギドラオン、ムドオン。开战后一般会使用デモンレイヴ攻击我方，逃跑概率较高，可以在它将要出现之前一人先充分利用辅助魔法将自己的攻击力加到顶，然后使用[illegible]，在其出现之后狂用最强技进攻即可。击败后得到经验3780，金钱24000。

能力提升药品入手一览

名称	作用	掉落敌人	出现地点
HP ノイズ	使用后增加10点HP上限	ギリメカラ	ブルーティッシュキャンプ／カルマ教会地表1250m附近
MP ノイズ	使用后增加10点MP上限	イシス	カルマ教会地表1250m附近
パワーノイズ	使用后增加2点力	オンギョウキ	カルマ教会地表1250m附近
マジックノイズ	使用后增加2点魔力	ホルス	カルマ教会地表3000m附近／ブルーティッシュキャンプ5F（需要在打倒八岐大蛇后继续前进）
バイタルノイズ	使用后增加2点体力	アラハバキ	マニブラ地下水道
クイックノイズ	使用后增加2点速度	ガルーダ	カルマ教会地表3000m附近
ラックノイズ	使用后增加2点幸运	ハイピクシー	ブルーティッシュキャンプ

www.plumbook.cn

全曼斗罗一览

番号	名称	技能1	技能1	技能3	技能4
1	食奴	食らいつき	地狱突き		
2	魔兽	食い散らし	大毒牙	MP テイスタ	
3	圣兽	まるかじり	ヘルファング	AP ディバイダ	ストマックガード
4	神兽	暴饮暴食	心の叫び	AP ブースタ	
5	修罗	バイオクロウ	マッスルボンバー		
6	罗刹女	毒针	乱心の一刀	HP ブースタ	クリティカ
7	巫女	昏睡ステップ	しびれ针	会心キャンセラ	代谢アクセラ
8	天女	恼杀スラッシュ	デスキャンセラ	MIN クリティカ	
9	妃神	樱花闪乱	HP ハイブースタ	物理ストロンガ	MAX クリティカ
10	国津神	最后の晚餐	アカシックバリッ	MP ハイテイスタ	
11	斗鬼	鬼食い	デスシャワー	红莲剑	挑拨
12	鬼王	まる呑み	パワーウェイブ	默杀	
13	鬼神	大尝祭	脑天割り	血祭り	
14	猛将	ギロチンクロウ	デモンレイヴ	默示录	
15	罗刹	ズンバラリン	カウンタ	先制エキスパンダ	
16	荒神	铁死拳	パワーチャージ	物理ブレイク	
17	军神	大屠杀	物理リフレクト	パワーカウンタ	オールアタッカ
18	天津神	冥界の门	物理ドレイン	ハイパーカウンタ	
19	炎魔	アギ	火炎ブレイク		
20	大炎魔	マハラギ	火炎ブースタ		
21	炎魔将	アギラオ	灼热ブレス	火炎リフレクト	
22	炎帝	マハラギオン	火炎ドレイン		
23	绝焰	アギダイン	火炎ハイブースタ		
24	火神	マハラギダイン	火炎ストロンガ		
25	冰妖	ブフ	冰结ブレイク		
26	冰隐	マハブフ	冰结ブースタ		
27	冰将	ブフーラ	极寒ブレス	冰结リフレクト	
28	冰狼	マハブフーラ	冰结ドレイン		
29	冰帅	ブフダイン	冰结ハイブースタ		
30	冰神	マハブフダイン	冰结ストロンガ		
31	雷仙	ジオ	电击ブレイク		
32	雷王	マハジオ	电击ブースタ		
33	真雷	ジオンガ	雷起	电击リフレクト	
34	雷帝	マハジオンガ	电击ドレイン		
35	万雷仙	ジオダイン	电击ハイブースタ		
36	雷神	マハジオダイン	电击ストロンガ		
37	飞龙	ザン	冲击ブレイク		
38	龙王	マハザン	冲击ブースタ		
39	飞天	ザンマ	カマイタチ	冲击リフレクト	
40	天龙	マハザンマ	冲击ドレイン		
41	飞仙	ザンダイン	冲击ハイブースタ		
42	风神	マハザンダイン	冲击ストロンガ		
43	地灵	テラ	地变ブレイク		
44	地之宫	マハテラ	地变リフレクト		

番号	名称	技能1	技能1	技能3	技能4
45	地之祠	テラジ	岩责め	地变リフレクト	
46	地王	マハテラジ	地变ドレイン		
47	地邸	テラダイン	地变ハイブースタ		
48	地母神	マハテラダイン	地变ストロンガ		
49	魔将	ロストワード	メギドラ	マインドチャージ	魔法リフレクト
50	护法	ディア	パトラ	デビルアナライズ	
51	英灵	メディア	ポズムディ	エイクディ	
52	威灵	ディアラマ	パララディ	メパトラ	
53	和灵	メディアラマ	クロズディ	カーズディ	
54	冥灵	ディアラハン	ペトラディ		
55	金刚	催眠ガス	有害吐息	魅力ブレイク	混乱ブレイク
56	吉祥	痹れ玉	猛毒ブレイク	魔封ブレイク	混乱デストロイア
57	明王	怪音波	痹れ大波动	神经ブレイク	魅了デストロイア
58	神将	テンタラフー	魔封デストロイア	神经デストロイア	猛毒デストロイア
59	黄泉	リカーム			
60	六道	サマリカーム			
61	女神	极上の肉体	メディアラハン	リカームドラ	
62	夜叉	ムド	咒杀ブレイク	逃走アクセラ	
63	恶灵	マハムド	石化光线	咒いの言灵	咒杀ストロンガ
64	死灵	ムドオン	カースエピタフ		
65	死神	マハムドオン	咒杀リフレクト		
66	天使	ハマ	タルンダ	破魔ブレイク	
67	座天使	マハンマ	スクンダ	破魔ストロンガ	
68	智天使	ハマオン	ラクンダ	マカトラ	
69	炽天使	マハンマオン	マカンダ	破魔リフレクト	
70	邪神	ランダマイザ	破魔デストロイア	咒杀デストロイア	
71	精灵	プリンパ	マカジャマ	ドルミナー	タルカジャ
72	业魔	マリンカリン	ラクカジャ	スクカジャ	
73	幻魔	マカジャマオン	大往生	マカカジャ	
74	狂神	ザナドゥ	デカジャ	デクンダ	
75	古神	体力泥棒	魔力泥棒		
76	异神	チャクラウォーカ	MP ブースタ		
77	秘神	MP ハイブースタ	ハッピーウォーカ		
78	御魂	カルマゲッタ			
79	神魂	フルカルマゲッタ			
80	破坏神	终わる世界	物理デストロイア	HP メガブースタ	
81	魔王	メギドラオン	フルデストロイア		
82	魔神	色即是空	メシアライザー	MP メガブースタ	
83	玉座	シナイの神火	破魔スペキュラ	咒杀スペキュラ	
84	贵主	死蝇の葬列	フルスペキュラ		
85	神灵	オートソーマ	BS デストロイア		
86	唯一神	マスタキャンセラ			
87	五神	太极光轮	物理アブソーバ		
88	王祥	メキド	大冷界	アボイドスリーパ	

全合体技一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]
火炎系		
マハラギ	アギ+ザン	敌全体伤害（小）
マハラギオン	アギラオ+ザンマ	敌全体伤害（中）
マハラギダイン	アギダイン+ザンダイン	敌全体伤害（大）
火灵魔法弹	ヒート（人间）+ブレイク系	敌全体伤害（小）
火幻魔法弹	ヒート（人间）+リフレクト系	敌单体伤害（中）
火神魔法弹	ヒート（人间）+ドレイン系	敌全体伤害（大）
トリスアギオン	火炎ハイブースタ+冲击ハイブースタ+メギド系	敌全体伤害（特大）
冰结系		
マハブフ	ブフ+テラ	敌全体伤害（小）+冰结
マハブフーラ	ブフーラ+テラジ	敌全体伤害（中）+冰结
マハブフダイン	ブフダイン+テラダイン	敌全体伤害（大）+冰结

[illegible]	[illegible]	[illegible]
冰灵魔法弹	サーフ（人间）+ブレイク系	敌单体伤害（小）+冰结
冰幻魔法弹	サーフ（人间）+リフレクト系	敌单体伤害（中）+冰结
冰神魔法弹	サーフ（人间）+ドレイン系	敌单体伤害（大）+冰结
クリスタルダスト	极寒ブレス+カジャ系×2	敌全体伤害（中）+冰结
フィムブルヴェト	冰结ハイブースタ+地变ハイブースタ+メギド系	敌全体伤害（特大）+冰结
电击系		
マハジオ	ジオ+ブフ	敌全体伤害（小）+感电
マハジオンガ	ジオンガ+ブフーラ	敌全体伤害（中）+感电
マハジオダイン	ジオダイン+ブフダイン	敌全体伤害（大）+感电
雷灵魔法弹	シエロ（人间）+ブレイク系	敌单体伤害（小）+感电
雷幻魔法弹	シエロ（人间）+リフレクト系	敌单体伤害（中）+感电

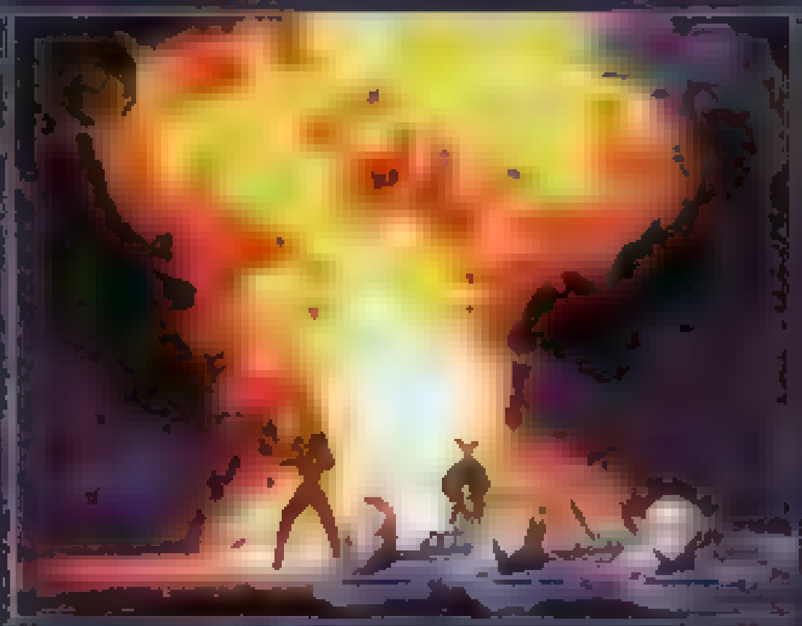
www.plumbook.cn

名称	组合配方	效果
雷神魔法弹	シエロ（人间）+ドレイン系	敌单体伤害（大）+感电
ナルカミ	电击ハイブースタ+冰结ハイブースタ+メギド系	敌全体伤害（特大）+感电
	冲击系	
マハザン	ザン+ジオ	敌全体伤害（小）
マハザンマ	ザンマ+ジオンガ	敌全体伤害（中）
マハザンダイン	ザンダイン+ジオダイン	敌全体伤害（大）
风灵魔法弹	ゲイル（人间）+ブレイク系	敌复数体伤害（小）
风幻魔法弹	ゲイル（人间）+リフレクト系	敌单体伤害（中）
风神魔法弹	ゲイル（人间）+ドレイン系	敌单体伤害（大）
ソニックブラスト	ザン系+麻痹系+单体物理	敌全体伤害（中）+麻痹
ヴァーヤヴィヤ	冲击ハイブースタ+电击ハイブースタ+メギド系	敌全体伤害（特大）
	地变系	
マハテラ	テラ+アギ	敌全体伤害（小）
マハテラジ	テラジ+アギラオ	敌全体伤害（中）
マハテラダイン	テラダイン+アギダイン	敌全体伤害（大）
地灵魔法弹	アルジラ（人间）+ブレイク系	敌单体伤害（小）
地幻魔法弹	アルジラ（人间）+リフレクト系	敌单体伤害（中）
地神魔法弹	アルジラ（人间）+ドレイン系	敌单体伤害（大）
ティタノマキア	地变ハイブースタ+火炎ハイブースタ+メギド系	
	破魔系	
マハンマ	ハマ+メディア	敌全体HP半减
マハンマオン	ハマオン+メディラマ	敌全体HP大幅度减低
神罚	ハマ×3	敌全体HP大幅度减低
	咒杀系	
マハムド	ムド+デスシャワー	敌全体即死
マハムドオン	ムドオン+铁死拳	敌全体高确率即死
千年の咒怨	ムド×3	敌全体即死+诅咒效果
	万能系	
マイクロノヴァ	アギ+ブフ+テラ	敌全体伤害（小）
メギド	ハマ+ムド+カジャ系	敌全体伤害（中）
メギドラ	ハマオン+ムドオン+カジャ系	敌全体伤害（大）
メギドラオン	マハンマオン+マハムドオン+カジャ系	敌全体伤害（特大）

名称	组合配方	效果
色即是空	状态异常スキル×3	敌全体异常状态效果
黒い太阳	终わる世界+メギドラオン+メシアライザー	敌全体伤害（超特大，1000以上）
鬼神の激昂	最后の晚餐+冥界の门+ランダマイザ	敌全体伤害（大）+能力下降效果
	魔封系	
マカジャマオン	マカジャマ×3	敌全体魔封效果
	回复系	
メディア	ディア×2	我方全体HP回复（小）
メディラマ	ディアラマ×2	我方全体HP回复（中）
メディアラハン	ディアラハン×2	我方全体HP完全回复
大天使の加护	ディア×3	我方全体HP回复（大）+防御上升效果
炽天使の加护	メディア+メパトラ+リカーム	我方全体HP回复（完全）+异常状态解除
メパトラ	パトラ+メディア	我方全体混乱/魅惑/睡眠状态解除
	辅助系	
デクンダ	カジャ系×2	我方全体能力下降效果（ンダ系魔法）解除
デカジャ	ンダ系×2	敌方全体能力上升效果（カジャ系魔法）解除
ランダマイザ	ンダ系×3	敌全体全部能力下降
物理リフレクト	物理ブレイク+物理ストロンガ	一回合内我方全体反射对方一次物理攻击
魔法リフレクト	ハイパーカウンタ+魔法反射スキル	一回合内我方全体反射对方一次魔法攻击
	物理系	
ランブルラッシュ	单体物理×3	敌全体伤害（小）
红莲剑	マッスルボンバー+アギ+テラ	敌全体伤害（小）
凶兽乱舞	ハントスキル×3	敌单体伤害（大）
トライデント	单体物理スキル×2+スクカジャ	敌单体伤害（大）
大屠杀	昏睡ステップ+パワーウェイブ+ヘルファング	敌全体伤害（大）
	枪击系	
一齐射击	枪击(人间)×3	敌单体伤害（大）

技能补充

上期攻略已经说到在敌人处于恐惧状态时使用捕食技能攻击力上升3倍。另外在敌人处于感电、冰结、石化状态时效果也有不同。敌人处于感电状态时效果同恐惧时，敌人处于冰结状态时捕食技能攻击力为正常状态的1/10，而敌人若处于石化状态时则捕食攻击直接被Block。

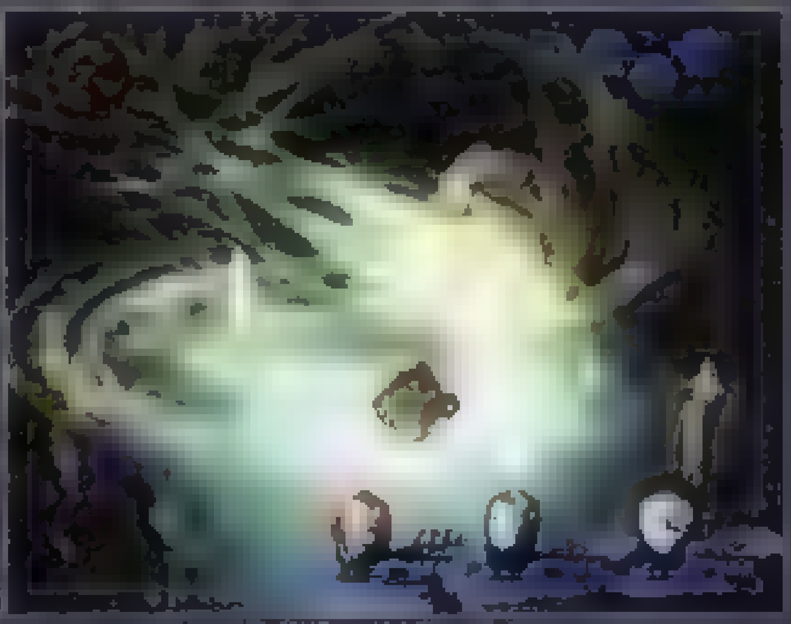


若在战斗中不使用捕食技能打倒敌人，参战队员可以获得敌人AP的1/3。若使用捕食技能打倒敌人，吞噬敌人的那个角色可以得到敌人全部AP，但另外两名角色不会得到AP。若使用捕食技能的角色身上装备有AP[illegible]，那么其他两名角色仍然可以得到1/3的AP。另外如果身上装有AP[illegible]，那么战斗之后获得的AP还会加倍。

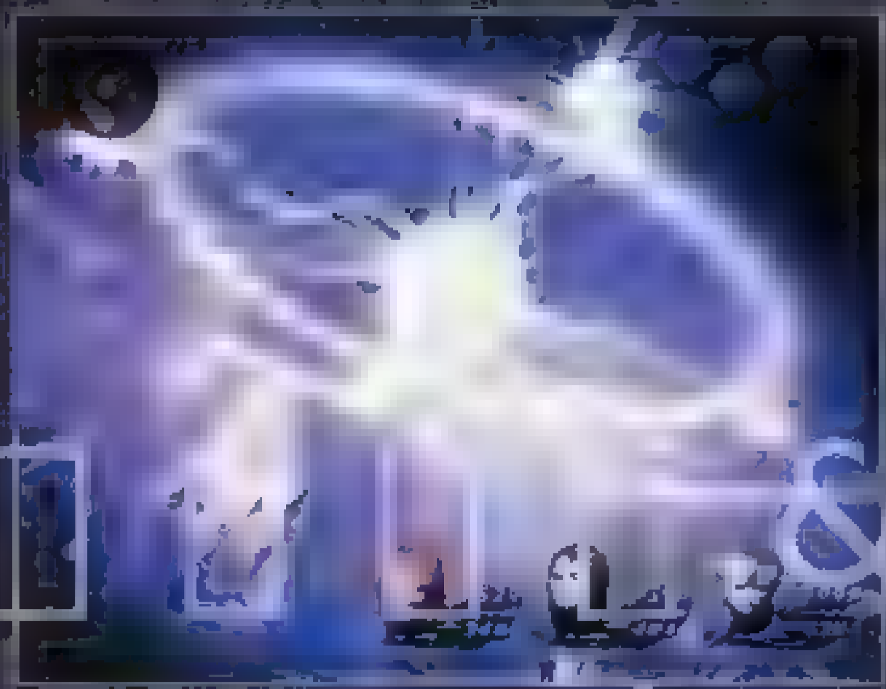
鬼食[illegible]、[illegible]る呑み、大尝祭、最后の晚餐这四个技能是带有即死效果的捕食技能，在正常情况下命中率并不是非常高，但在敌人处于恐惧状态下时命中率便会大大上升，尤其是最后の晚餐，在敌人处于恐惧状态下时命中率接近100%。在合适的时间使用这类技能，可以节省不少时间。

尽管捕食技能是万能属性，即使敌人对物理无效或是反射一样可以对其造成伤害，但仍然有一些敌人对捕食技能是免疫的，比如[illegible]、[illegible]、[illegible]等，这些敌人在正常状态用捕食技能攻击对其伤害只有1，但如果使其陷入恐惧状态的话利用捕食技能仍然可以对其造成巨大伤害（或者可以直接用最后の晚餐秒杀），至于如何使敌人陷入恐惧状态上期已经提到，这里就不再多说。

[illegible]系、终わる世界、[illegible]系、[illegible]の神火、死[illegible]の葬列、太极光轮等技能都是万能属性，但捕食系、终わる世界是攻击力受力影响的物理攻击，杀伤力受[illegible]等技能的影响，而[illegible]系、[illegible]の神火、死[illegible]の葬列，太极光轮是攻击力受魔力影响的魔法攻击，杀伤力受マカカジャ、マインドチャージ影响，同时又因为它们都附带万能属性，所以可以无视敌人的“无效、反射”等属性。



这作辅助技能的效果和真3一样，均是在使用四次的情况下效果达到最大。而デクンダ、デカジャ可以一次性将所有能力下降或是上升的辅助效果打消。ラクンダ和ラクカジャ则是同时提升或降低物理防御和魔法防御。但本作和真3在辅助魔法打消的判定上有所不同，真3中能力下降和上升的判定是互不干扰的，而本作中若同时对一个对象使用某能力下降和上升，则二者效果会完全抵消。举例说，在真3中，若我方对敌人使用四次タルンダ下降物理攻击力，然后敌人又使用四次タルカジャ上升物理攻击力，那么虽然此时敌人的攻击力虽然和普通状态下一样但若我方再对其使用一次デカジャ，那么敌人身上的辅助效果又会变成四次タルンダ的效果。而在本作中在这种情况下，若我方再对其使用デカジャ，则画面会提示无效果，因为敌方的四次タルカジャ实质上已经抵消了四次タルンダ的效果。[illegible]这[illegible]技能是大幅度降低敌人的防御并且提升[illegible]人的攻击力，[illegible]效果相当于对敌人使用两次ラクンダ和一次タルカジャ。



&3DM SMV
www.plumbook.cn

研究中心

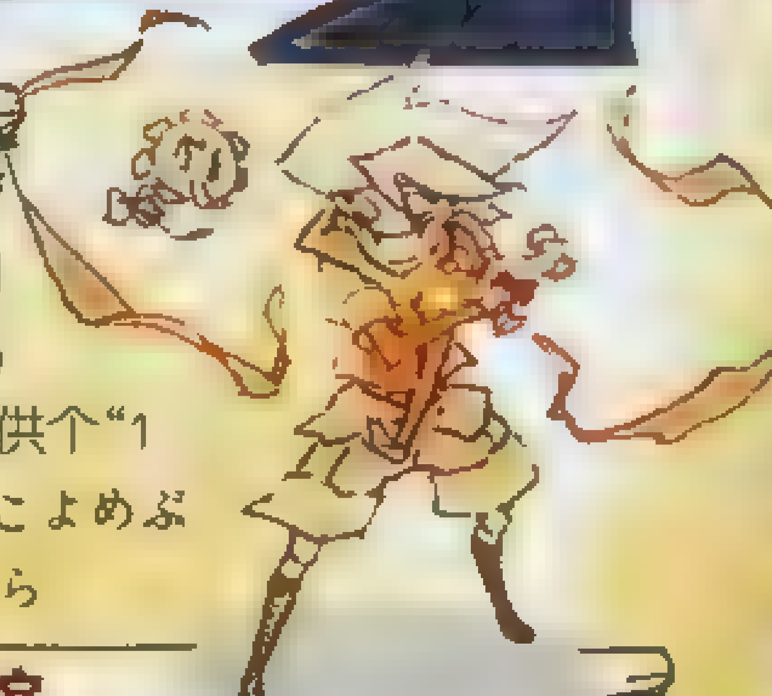
Research Center

在上期为各位玩家介绍了直至通关为止的主流程。之后在玩友freeman的提醒下发现本游戏在通关后的乐趣也十分地多（在这里十分感谢他啊）。这次便向大家详细介绍本游戏除主流程外的各种要素，希望大家能将《续·我们的太阳》一直继续下去。（ps：官方网页输入密码一共可得到14张壁纸。壁纸数量根据玩家得到的称号数量而决定。努力达成全称号吧。）

续·我们的太阳 太阳少年强戈 Konami A·RPG

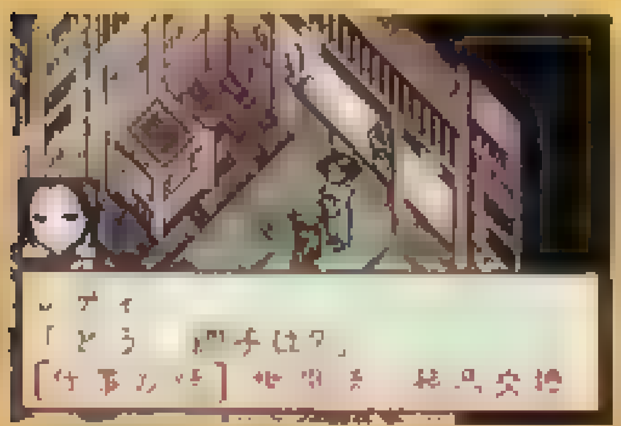
GBA

《我们的太阳》的最强密码



游戏的最初会让各位玩家输入在《我们的太阳》通关后得到的密码。根据你输入的密码初始能力和拥有的道具稍微有些差别。这里提供个“1代”的最强称号“太阳扳机”的密码给大家：こよめぶどず じとてむにい げべふずふや さへまみいら

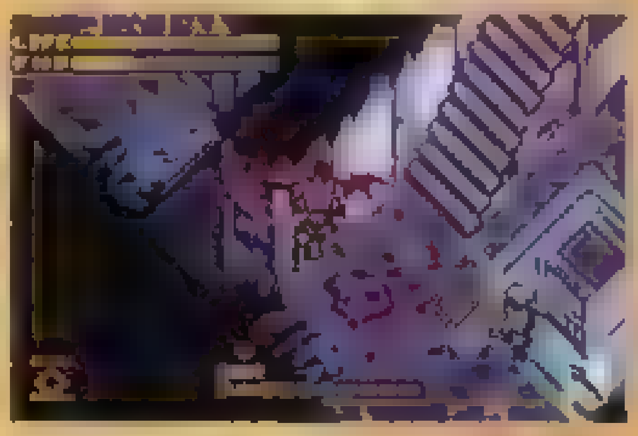
图书馆



太阳街道里的图书馆集合了游戏中的各种要素。这里可查看玩家的各项游戏参数，包括主线迷宫和支线迷宫的完成情况。用通信对战得到的点数可交换卡片。查看怪物、武器和人物的图鉴，完成全图鉴后和女士交谈可开启音乐模式。书柜里还能接受各种依赖（要先通过支线迷宫，都要求以特殊条件完成迷宫），完成后能够得到许多奖品。

综合记录

前作中是根据玩家在游戏中的各种指数（杀人数和被发现数等）来决定称号的。本作中的指标增加了暴走次数和诅咒次数等数值，在游戏过程中有一定几率发生。



▲暴走时牺牲一半HP发动全屏攻击。

功能强大的棺材

这里向大家介绍一下在棺材店能买到的棺材的功能。

オークコフィン	木制棺材，最普通的棺材
ブロンズコフィン	青铜棺材，能力稍强
アイアンコフィン	铁棺材，重量很重
シルバーコフィン	白银棺材，封印力较强
太阳コフィン	魔法棺材，能够进入瞬移魔法阵
棺桶番エレファン	机械棺材，它会自己行走
ヴァンパイアの棺	吸血鬼棺材，适合用暗黑能力恢复
アイアンメイデン	铁处女，净化时的攻击力上升

关于称号

在游戏中满足条件的话便可得到称号，取得条件如下。

ソードマスター	剑圣，剑的SKILL值达到99，得到スペードの纹章。
スピアマスター	枪圣，枪的SKILL值达到99，得到ダイヤの纹章。
ハンマ マスタ	锤圣，锤的SKILL值达到99，得到クラブの纹章。
フイストマスター	拳圣，拳的SKILL值达到99，得到ハ トの纹章。
ガンマスタ	枪圣，光枪的SKILL值达到99，得到ジョ カ の纹章。
アデプト	老手，不续关的情况下通关。
デイウォ カ	半吸血鬼，经常使用暗黑形态。
アドベンチャラ	探险家，完成所有迷宫的调查。
エジェント	代理人，完成所有的委托。
コレクター	收藏家，完成游戏中的所有武器防具的收集。
ダ クハンタ	暗黑猎人，完成魔物图鉴。
グランドマスタ	完成游戏中的所有要素

关于锻造

本作中的武器主要为剑、枪、锤3种类型。而游戏过程中除了怪物身上会落下一些低级武器外就只有在锻冶屋内通过锻造来得到了。锻造遵循以下的规律。

1.武器在图鉴中是按照低等级到高等级来排列的。要合成高等级的武器就需要此武器下两级的两个武器来合成。

2.当不同种类的武器合成时遵照：剑+枪 锤，剑+锤 枪，枪+锤 剑。

3.按照某些特殊组合可合成出稀有武器，但这要求玩家相应武器的熟练度达到一定的程度，且在锻造过程中出现GRAET的次数比较多。

特殊锻造组合列表

剑名称	原料	
刀	ツヴァイハンダ	フランベルジェ
村正	グレ トソ ド	武士道ブレ ド
暗黑の剑	武士道ブレ ド	ブラッドソ ド
グラム	暗黑の剑	太阳の剑
锤名称	**原料**	
ヘヴィメイス	アックス	モ ル
ヘヴィアックス	ブラッディメイス	ウォ ハンマ
たそがれ	ブラッディメイス	モ ニングスタ
ミョルニル	たそがれ	あかつき
枪名称	**原料**	
ル ングレイブ	コルセスカ	ファイヤ ボ
ル ンスピア	ブラッドスピア	サンダ スピア
ブラッククイ ン	グランドランス	ブラッドスピア
グングニル	ブラッククイ ン	ホワイトクイ ン

纹章

根据锻造的原理，只要你有钱便可轻松打造出高级武器（有钱了才能去武器店买原料），不过S级的武器是不能直接打造的。当主角某种武器的熟练度达到49以上时便能得到相应的纹章，之后便能解除这个限制打造S级的武器了。当你拳头的等级达到一定时还能从果物店的大地巫女处得到纹章。（不过在武器店通信贩卖能花1元向别人买到最终武器……汗。）

通关后的洛克人剧情

上期告诉了大家通关要帮助洛克人阻止蝙蝠男的野心。现在给出4个蝙蝠的分布。都消灭后来到上方螺旋塔便可和蝙蝠男决战，并净化他。

▲从大圣堂大厅右下房间来到3F。

▲用地下水路入口处的移动点然后乘左边水中浮台进入内部一直前进便可。

▲遗迹，不要进入移动点。从右上楼梯来到途中地点。

▲暗黑街的地形比较复杂，需要从图中电梯上去到达。

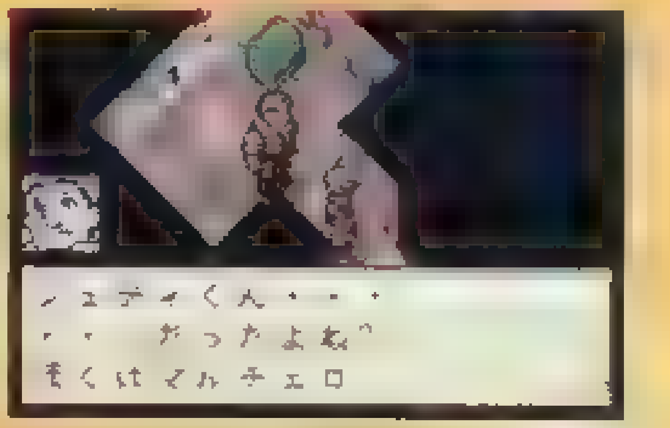
猫捉老鼠的小游戏

在完成以上情节后，便可再次来到螺旋塔挑战最终BOSS（需要钥匙的蓝门这次不用再去取钥匙了），相信凭玩家的实力可轻松取胜了。在之后的结局画面中会出现猫捉老鼠的小游戏（老鼠是强弱变化的，呵呵）。再次记录后来到仓库找小黑猫对话便可随意进行这个游戏了。

©2003 2004 Konami Computer Entertainment Japan.

支线迷宫攻略

废墟



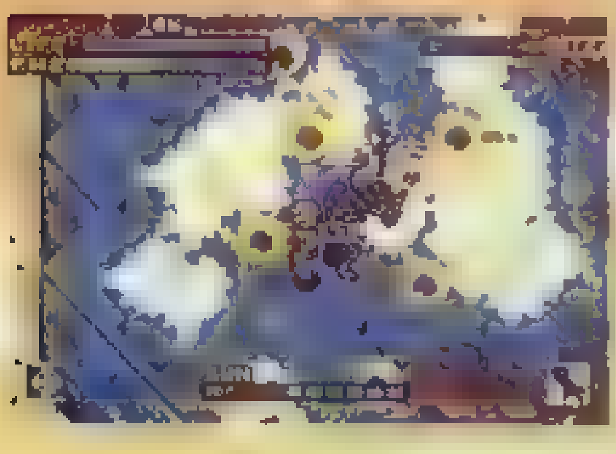
1.从楼上掉下后要从左边掉下。

2.查看3个有开关的房间内蝙蝠的数量，然后按照5、7、3的顺序击打这3个开关。

3.顺着僵尸的走向，绕到下方挑战BOSS。

4.救出村民，得到仓库钥匙，去和锻造屋旁的黄发小女孩说话便可存放道具。

斗技场



在这里要和之前战斗过的BOSS决斗。要连续挑战多个BOSS。这里一共有4个模式，要从低级开始挑战。ブロンズ难度为挑战一些游戏中的小BOSS，シルバー模式则是挑战游戏中的总BOSS。而ゴールド和プラチナ是前2个模式的加强版，BOSS能力有了提升，在最后都增加了一个BOSS。

地下墓地

在最初会要玩家选择所要访问的对象，这里的选择关系到迷宫中主要敌人的种类和最后的BOSS。关卡中只要一直向上便可到达最后的房间，不过BOSS房间击倒敌人是有限制的，大家一定要遵守哦。

仆：最后要击倒僵尸，用光属性有效。

岩：最后要不受伤害地击倒石头人，用风属性有效。

犬：最后要在30秒内打掉狗。

骨：最后在不被发现的情况下干掉骷髅便可过关。

鸟：最后敌人为石化鸟，HP为正常的10倍。攻击鸟的背后它便会胡乱射击，在它们被自己人射到变为石头后，攻击便可造成很大伤害。

森

1.某个浮台在有无阳光时位置会改变，调整阳光便可乘浮台前进。

2.地下，有阳光的情况下干掉对面的3个绿蜘蛛铁门便会开启。

3.铁门后的房间要注意观察幽灵的个数，然后往相应的方向前进。(3为右，6为下，9为左，12为上。)

4.之后要吸引僵尸（敲墙壁是最好的方法），并控制光线让它踩下开关。

5.进入光线所指向的门内，之后的几个场景都需要清光敌人才能使门打开。

6.楼上根据提示，当光照在地上显现0的时候击打开关。

7.内部还是要改变太阳光的有无来乘上浮台，碰触开关。

8.最后救出老者，得到仓库钥匙。

时之家

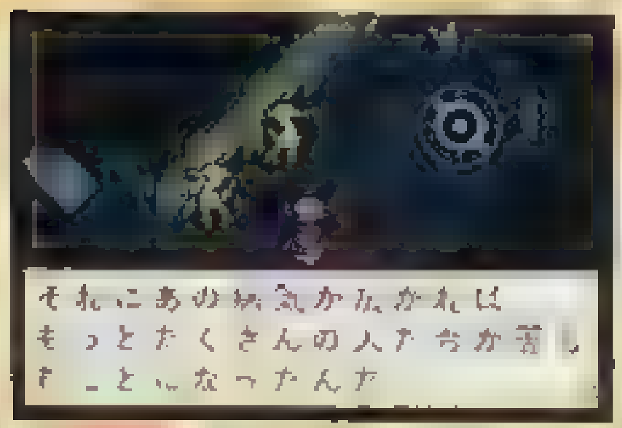
1.利用魔法ヒーリング使植物生长，从而进入时之家内。

2.变成老鼠钻入地道，用炸弹炸开墙壁。(一般墙上有裂缝，敲击声音十分奇怪的话就可以开炸了。)

3.来到过去，开门后往下拿到地图，然后再回到未来。

4.从打开的铁门进入，炸开墙壁救出神秘人物。

5.从蓝门后的魔法阵来到过去。调查地上的木排后用老鼠通过木排来到机器前设定密码。



6.来到屋子外边，降到庭院的传送点，来到过去。推动墓碑后答应帮助幽灵少年寻找他爸爸。

7.变成蝙蝠乘坐升降机来到时之家最上层，之后的房间消灭幽灵才能使铁门开启。

8.最后击败3个骷髅兵后顺利救出幽灵的父亲，得到仓库钥匙。

梦幻街

1.入口要用太阳枪射击开关才能开启。

2.这里类似于前作的苍空之塔，每层的地图和敌人都是随机生成的。钥匙在踩某个机关的时候会得到，得到后开启蓝门便可来到上层。

3.通过最终层后要和BOSS作战，胜利后得到道具。同时梦幻街的等级上升，最高等级为10。升级后再次进入需要通过的层数会变多。

宝物库——パネルの间

这里要按顺序在地面机关上按A，来使所有的机关成为红色。

1.压2次使地面变为全红（5，3）

2.压5次使地面变为全红（1，9，7，3，5）

3.压4次使地面变为全红（2，8，4，6）

4.压5次使地面变为全红（2，8，4，5，6）

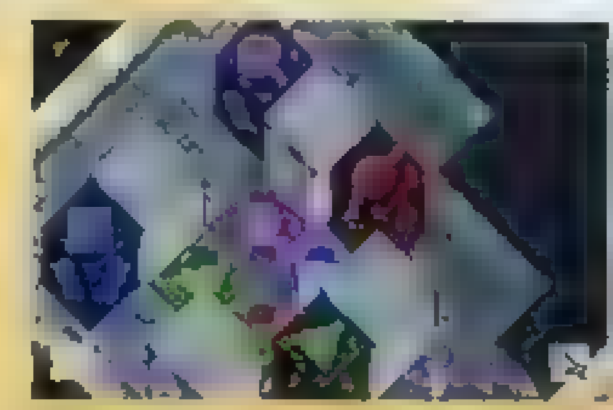
5.压8次（外围顺时针绕一圈便可）

宝物库——纹章の间

这里要推动相应颜色的石块到相应地点。

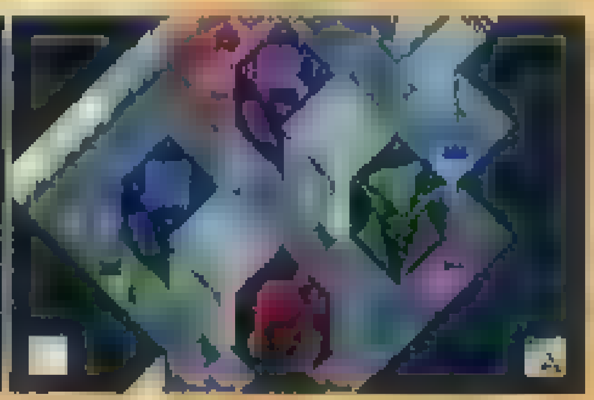
房间1：蓝/上，红/右，蓝/右下下，红/左左，将剩下的推上相应开关。

房间2：蓝/右，红/左左左，蓝/上左左，再将剩下的分别推上相应开关。



▲绿/左 蓝 右上上，绿 左，然后按红，蓝，紫的顺序推上相应开关

▲绿 左，蓝 上，绿 右右 将蓝色推入指定地点。紫/下右右上，绿/左左，红/右，绿/右右，然后按红、紫、绿的顺序推上相应开关。



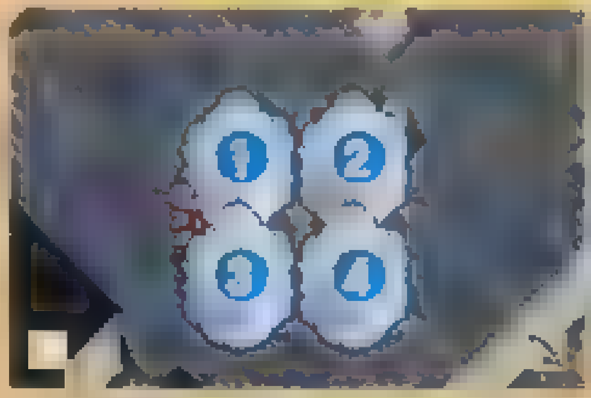
▲紫 下右右右，红 上 紫/上，蓝/上上，红/左，绿/下下，红/左左，蓝/上右右，红/下，绿/上左左上下下。然后按红，绿的顺序推上相应开关。

宝物库—冰の间

这里要推动会移动的冰块来形成道路。冰块的特性是碰到障碍才停下，用火属性攻击会融化。

房间1：下方冰块/左，上方冰块/上左上。再将下方冰块融化后将冰块推到上面便可。

房间2：将上方冰块按右下右上的顺序推到A地点。将下方冰块推上，再将另一个冰块往左推即可。



▲冰2/左，冰3，左上，冰1左，冰4/左上。将冰3融化，冰2/上，冰1/右上左上，冰4/左，冰1/右上。

▲冰1 右 冰2左，冰3 下 冰1/上右，冰3/左上右上，冰2/上，冰1/下左上，冰3/左。

▲冰1 上右，冰2 上右上左上右，冰3/上右上左上右上。

宝物库——岩の间

◀岩2 上，岩1 上右右下。然后推动岩石3紧靠岩石2形成通路便可。

◀将柱子右边第一个岩石推下成为通路后，将其他2块推到如图位置便可。

▲岩1/右上上上，岩3/左 岩2/右上上上，岩1/左，岩2/右右右。

▲岩1/左，岩2/左，岩3，上上左左左，岩1/上上，岩2 右右右上左左，岩4/上上，[illegible]将岩石1填入左边的落穴

▲岩2 上上，岩3/左左，岩1/上上，岩1 左左，岩2/下下，岩 /右右，岩1/上左上，岩3/左左左下，岩2/上左左。

www.plumbook.cn

文 胜负师

研究中心

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

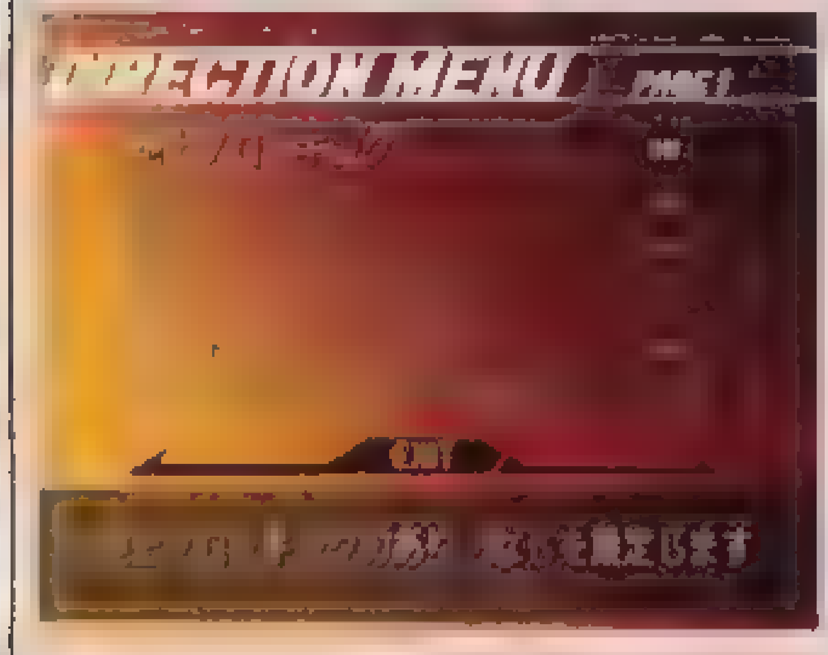
街头霸王III 三度冲击 Capcom FTG
PS2
STREET FIGHTER 3rd STRIKE 2004年7月22日 日版
对应格斗摇杆 推荐玩家年龄 全年龄

在上期的《SF3.3》攻略中，胜负师为大家介绍了各角色的出招、TC技指令，以及十分重要的17个系统关键词。而这期研究中心我会继续介绍这款超经典2D—FTG的相关内容。由于本作实在是太博大精深了，毫不夸张地说，整本书也未必能将其说透，因此让人有一种不知从何谈起的感觉。考虑到本期的Gamehalo中有不少《SF3.3》的相关内容，那么胜负师会尽量配合制作的影像，讲解一下SYSTEM DIRECTION选项的各项功能以及BLOCKING晋级研究，希望对正在研究或是有兴趣尝试《SF3.3》的玩家会不同程度的帮助。至于其他内容会在下期放出，敬请期待！

DIRECTION选项解说

首先要声明一下，SYSTEM DIRECTION是家用机特有的模式，而改变系统设置对于研究游戏本身并没有多大的意义；毕竟不可能使用更改后的系统进行对战。不过自己研究组合特别的DIRECT.ON连续技还是很有趣的，算是个自娱自乐的模式。DIRECT ON选项中最重要的应该还是最后3个隐藏页（每5个不同角色通关一次就会出现1页），但初始的7页其实已经能让游戏有极大的变化了，具体效果可结合以下解说进行尝试。至于DIRECTION连续技，可以看一下本期Gamehalo中的“火热秘技”栏目，观赏性强得令人发指啊！

第一页 PAGE1



1-1 地上BLOCKING（默认为有）
1-2 对空BLOCKING（默认为有）
1-3 空中BLOCKING（默认为有）
1-4 BLOCKING的有效输入时间（默认为2级）
1-5 GUARD BLOCK NG（默认为有）
1-6 GUARD BLOCKING的有效输入时间（默认为2级）

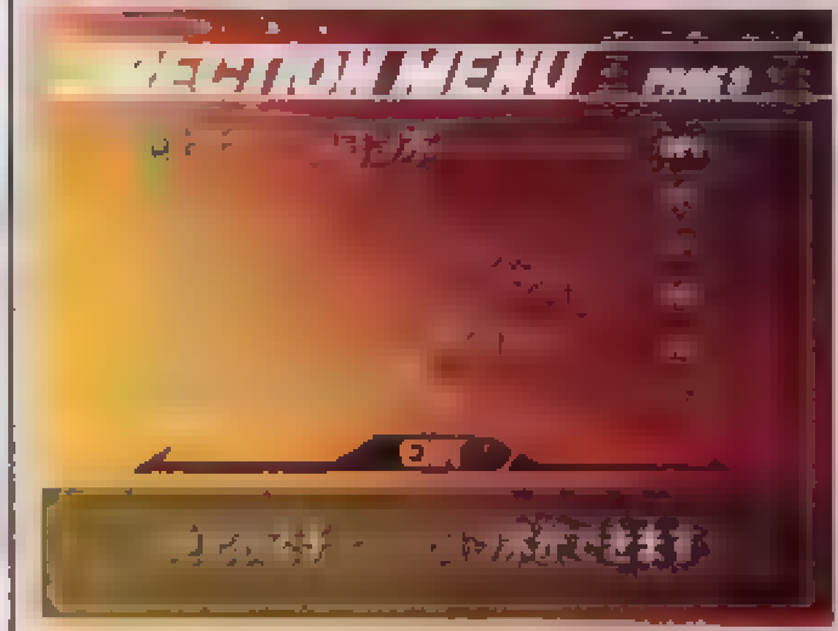
第二页 PAGE2

2-1 防御（默认为有）
2-2 强制防御（默认为无）
强制防御： 在防御中，按住防御方向以外的方向也可以进行连续防御。
2-3 防御动作识别距离的远近（默认为2级）
2-4 体力削减（默认为有）
体力削减： 防御必杀技或SA时会有一定的损伤。
2-5 可否用体力削减技打倒对手（默认为可）

第三页 PAGE3

3-1 前冲（默认为有）
3-2 急退（默认为有）
3-3 跳跃（默认为有）
3-4 大跳（默认为有）
3-5 快速起身（默认为有）

第九页 PAGE9



9-1 地上CHAIN COMBO（默认为无）
9-2 空中CHAIN COMBO（默认为无）
CHAIN COMBO： 以轻、中、重强度排列组合的按键连续技（同强度拳优先于脚）。开启后TARGET COMBO将无法使用。
9-3 全部普通技可以取消必杀技和超杀（默认为否）
9-4 全部普通技可取消大跳（默认为否）
9-5 全部普通技可以取消前冲和急退（默认为否）
9-6 必杀技→必杀技or超杀（默认为否）
必杀技→必杀技OR超杀： 必杀技可以取消不同的必杀技，任意必杀技均可以取消超杀。

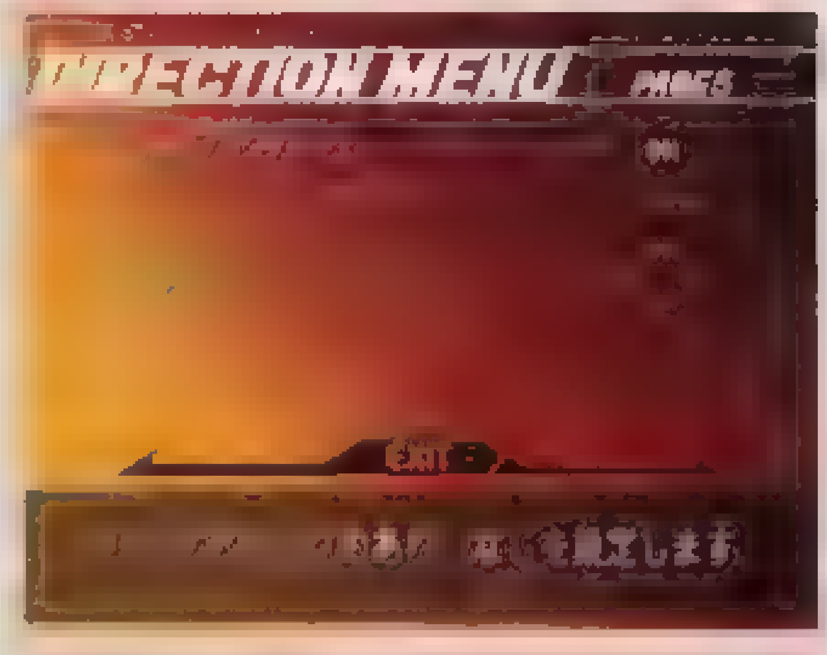
第四页 PAGE4

4-1 投技（默认为有）
4-2 拆投（默认为有）
4-3 拆投限制（默认为无）
拆投限制： 按方向↑（或↓）+LP+LK不能进行拆投。

第七页 PAGE7

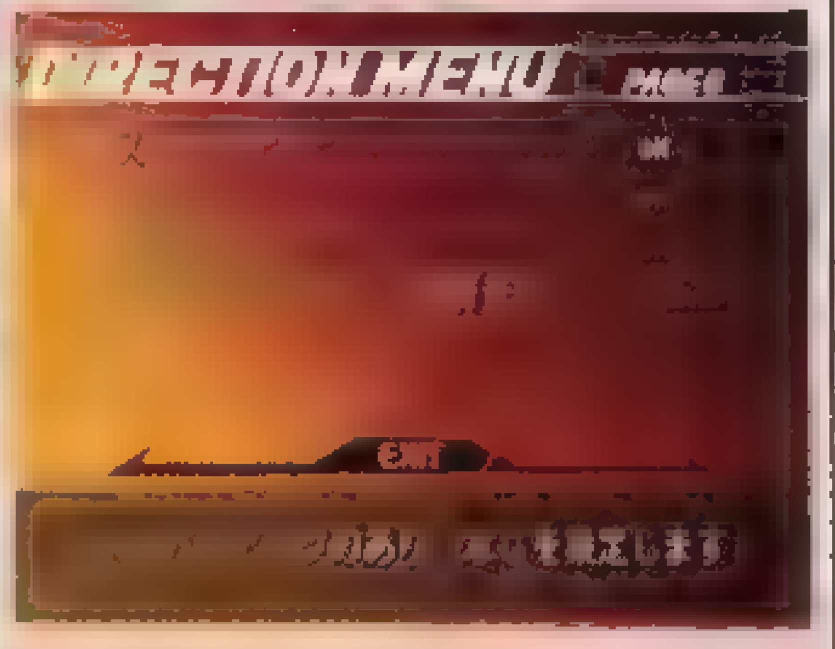
7-1 TARGET COMBO（默认为有）
7-2 普通技取消必杀技（默认为可）
7-3 必杀技取消超杀（默认为可）
7-4 部分技取消大跳（默认为可）
7-5 大跳取消规格（默认为3rd）
大跳取消规格： 选2rd规格时，可以使用必杀技来取消。

第五页 PAGE5



5-1 小跳攻击（默认为有）
5-2 小跳攻击指令（默认为3rd）
小跳攻击指令： 3rd时指令为MP+MK，2nd时指令为↓↓+任意键。
5-3 个人动作（默认为有）
5-4 击倒对手后可否使用个人动作（默认为可）

第六页 PAGE6

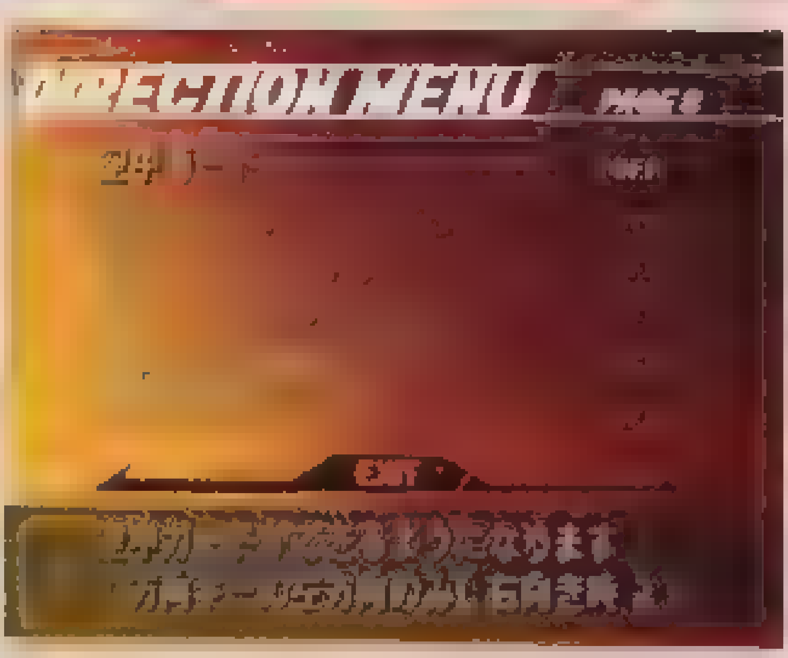


6-1 超必杀技（默认为有）
6-2 必杀技（默认为有）
6-3 EX必杀技（默认为有）
6-4 EX必杀技消费超杀槽的气量（默认为3级）

突进及致死连续打击（暂名）	↓↘→↓↘→+P
腹部及后头部的痛打（暂名）	↓↙←↓↙←+P
爆发伴随打击或捕获（暂名）	↓↘→↓↘→+K后 [illegible] ↓↘→+P或↓↘→+K

©1999 2004 Capcom.,ALL RIGHTS RESERVED.

第八页 PAGE8



8 1 空中防御（默认为无）

8-2 吹飞后为跳跃状态（默认为否）

吹飞后为跳跃状态： 被对手击飞后与跳跃状态一样会有被攻击的判定。

8 3 在空中被任意招式击中即为倒地状态，可追打（默认为否）

8 4 所有技都具有体力削减效果（默认为否）

8 5 对战开始时必杀槽全满（默认为否）

8 6 每局开始必杀槽为最低值（默认为否）

第十页 PAGE10

10 1 全部超杀均可以使用（默认为否）

10 2 超杀可以取消超杀（默认为否）

10 3 空中连续技的限制值（默认为2级）

10 4 挥空攻击可增加超杀槽（默认为可）

全超杀使用状态指令表

角色	超杀	指令
春丽	气功掌	↓↘→↓↘→+P
	凤翼扇	↓↘→↓↘→+K
	天星乱华	↓↙←↓↙←+K
	正中线五段突	↓↘→↓↘→+P
	暴土佐波碎	↓↘→↓↘→+K
	丹田练气·攻之型	↓↙←↓↙←+P
12号	X.N D L	↓↘→↓↘→+P
	X.F.L.A.T.	空中↓↘→↓↘→+K
	X.C.O.P.Y.	↓↙←↓↙←+P
雷米	愤怒之流星	↓↘→↓↘→+P
	美德之安息	↓↘→↓↘→+K
	伤心小夜曲	↓↙←↓↙←+K
亚历克斯	超强力轰炸	方向一圈+P
	回旋镖强袭	↓↘→↓↘→+P
	晕击头突	↓↙←↓↙←+P

角色	超杀	指令
	扬炮	↓↘→↓↘→+P
	枪雷连击	↓↘→↓↘→+K
	幻影阵	↓↙←↓↙←+P
	雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+P
	转身穿弓腿	↓↘→↓↘→+K
	星影圆舞	↓↙←↓↙←+P
	升龙裂破	↓↘→↓↘→+P
	神龙拳	↓↘→↓↘→+K 连打
	疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←+K
	强力裂破	↓↙←↓↙←+P
	升龙加农	↓↘→↓↘→+P 连打
	超强龙卷风	↓↘→↓↘→+K
	霞朱雀	空中↓↘→↓↘→+P
	铠通	↓↘→↓↘→+P
	暗时雨	↓↘→↓↘→+K

角色	超杀	指令
埃琳娜	回转打击	↓↘→↓↘→+K
	勇者之舞	↓↙←↓↙←+K
	治疗	↓↘→↓↘→+P
达德利	火箭钩拳	↓↘→↓↘→+K
	回旋雷击	↓↘→↓↘→+P 连打
	螺旋突击	↓↙←↓↙←+P
	鬼神力	↓↙←↓↙←+P 后近敌 P
	鬼神槌	↓↙←↓↙←+PP
	夜行魂	↓↘→↓↘→+P
	夜行大魂	↓↘→↓↘→+PP
	天狗石	↓↘→↓↘→+K
	天狗乱石	↓↘→↓↘→+KK
内克罗	超电磁暴风	↓↘→↓↘→+P 连打
	冲击之舞	↓↙←↓↙←+P
	电磁蛇	↓↘→↓↘→+K
	十亿超重压	方向二圈+P
	百万吨压迫	↓↘→↓↘→+K
	开山铁锤	↓↘→↓↘→+P
犹利安	暴君之怒吼	↓↘→↓↘→+K
	现世之雷	↓↘→↓↘→+P
	防护反射镜	↓↙←↓↙←+P
	灭杀豪波动	↓↘→↓↘→+P（空中可）
	灭杀豪升龙	↓↘→↓↘→+K
	灭杀豪螺旋	↓↘→↓↘→+K
	瞬狱杀	LP LP → LK HP
	金刚国裂斩	↓↓↓+PP
	真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
	真·升龙拳	↓↘→↓↘→+K
	电刃波动拳	↓↙←↓↙←+P

BLOCKING晋级讲座

PART1 BLOCKING概述

上期的攻略透解中，胜负师已经为大家介绍了BLOCKING的操作方法和基本概念，在本期Gamehalo的《SF3.3》系统讲解中也会重点复习BLOCKING的内容，大家应该能有更为直观的了解。考虑到BLOCKING是本作的系统精髓，有必要重点说明一下。

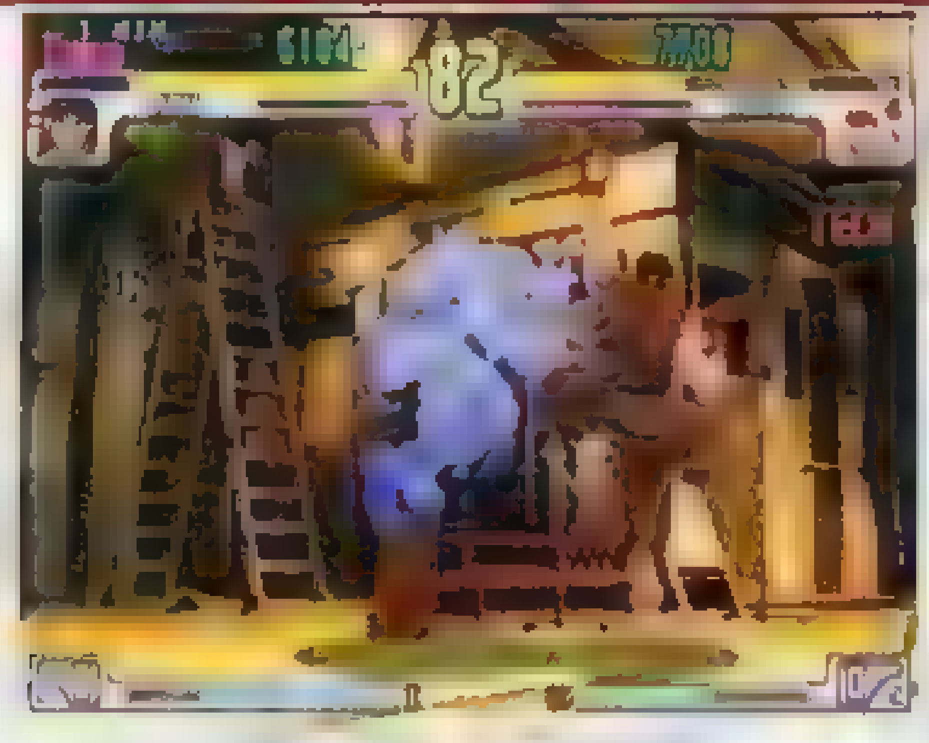
BLOCKING共分为6种，（详见“BLOCKING状况全表”）除空对空和空对地的情况基本相同以外，其他情况的BLOCKING输入时间、有利帧数都有一定的差别，BLOCKING难度自然也会有所不同。有些刚接触《SF3.3》的玩家询问：“BLOCKING不就是攻击到达瞬间输和→或↓吗？听上去并不难，但为什么实际使用却总出不来呢？”请注意表中“N”这个数值，以地对地BLOCKING为例，N也就是方向居中的时间需要10帧以上，然后输入→或↓不大于6帧的时间，才会判定为有效输入。具体来说，玩家如果拉←防御，在10帧以内快速推→；或是输入时间过早，→的保持时间大于6帧，那BLOCKING就会失败。连续BLOCKING其实也是同样道理，比如EX波动拳的两次BLOCKING之间，因为停止时间为16帧，只要第一次BLOCKING成功之后，方向迅速回中，令N10帧的条件成立，再按节奏输入下一次→，那么第二次BLOCKING并没有想象中那么困难。

保证各种BLOCKING方向居中所需的必要时间是BLOCKING输入技巧的关键点，无论是对多段技、连续技BLOCKING还是GUARD BLOCKING，甚至是BLOCKING超杀（SA），只要符合基本的输入原则，在实战中都是有可能实现的。最近美国的EVO 2004格斗大会上，日本“街霸神人”梅原大吾在《SF3.3》半决赛中，以空血完美BLOCKING春丽的SA凤翼扇（共17下），完成了不可思议的大逆转，可谓精彩之极！但是，BLOCKING输入的严格也造成了其使用的难度，无论是哪种BLOCKING都需要长时间的练习，才能掌握。同时，丰富的对战经验也是提高BLOCKING成功率的法宝。

PART2 BLOCKING成功之后

BLOCKING的直观作用是阻挡对手的攻击，但阻挡之后又当如何？BLOCKING本身是不具备攻击力的，只有在BLOCKING之后组织起有力的反击，那么BLOCKING这个系统才有其存在的意义。我们从表中可以看到，只有地对地BLOCKING时，成功侧才具有完全的有利时间，其他情况就只能依靠对手的硬直时间来进行反击。也就是说，如果不在BLOCKING成功后的第一时间出招，那么很可能错失反击的机会。

关于如何进行反击，大致是使用发生快、可取消的普通技起始来发动连续技，如果能结合SA，那么就会有很高的回报。由于具体反击方式因人而异，限于篇幅此处暂不细说。这里主要讲的是初学者容易进入的一个误区，那就是无论哪种BLOCKING成功之后，都会习惯性地使用普通投进行反击。可能是因为普通投的发生只需3帧，在地面BLOCKING成功后用普通投几乎都能反击得手。也许有



玩家会将这种有些偷懒的反击方式美其名曰“追求实利”，但这种“一鸟在手胜过十鸟在林”的思想实际上是对于BLOCKING有利条件的一种浪费！普通投威力小，也可能因为距离原因而造成失误，而且空对空、空对地、地对空BLOCKING之后使用普通投反击绝不是明智之举，因为对手往往可以拆投，或使用针对投技的招式进行反击。因此用普通投反击的习惯千万不可养成。另外，越是身处绝境，越是能体现出BLOCKING后有效反击所能起到的一发逆转的强大作用。

PART3 3.3世界的对空

为什么说BLOCKING是“《街霸》系列”革命性的系统？个人认为BLOCKING对于对空技巧的影响起到了极为关键的作用。几乎玩过2D格斗的玩家都知道，跳跃在此类游戏中的重要性。跳跃一般是强力连续技的起始动作，多数跳跃攻击蹲防不能，前后跳跃可瞬间改变角色距离，跳跃还可形成逆向攻击等实战技巧……于是，对空技便成为了2D格斗中一个重要的组成部分。“波升地狱”几乎是每个《街霸Ⅱ》玩家都经历过的，在固定距离中，“波动牵制，升龙对空”的战术极难化解，同时也造成了《街霸Ⅱ》对空技巧的单一性。不过BLOCKING的存在使不灭的“波升传说”彻底崩溃，只要对手在预判后使用空中BLOCKING，那么单发上升系的必杀技很难有所作为，其实用价值大幅降低。

在《SF 3.3》的世界中，多段对空是绝对必要的。所谓多段对空，主要是分为两种：第一种是本身具有多段判定的对空技，比如肯的重升龙就具有3HIT的判定；另一种是在普通技对空之后取消必杀技或SA，比如隆在蹲重拳被空中BLOCKING后取消升龙拳或旋风脚。多段对空的意义在于大大增加了空中BLOCKING的难度，如能造成对手多次空中BLOCKING失败，那么就可以限制对手的跳跃战术。不过对于BLOCKING高手来说，多段判定只是多BLOCKING几下，多段并不能起到绝对确定打击对手的效果。但也正是这种不确定性，使对空与反对空的技巧得以不断发展。

PART4 BLOCKING的对策

其实刚才讲到的对空已经谈及了空中BLOCKING的对策。可以看出，BLOCKING虽然具有很多优势，但并不是万能的，操作难度造成的不稳定性是实战中对抗BLOCKING最重要的一环。通常来讲，针对BLOCKING的对策大致分可为三种：

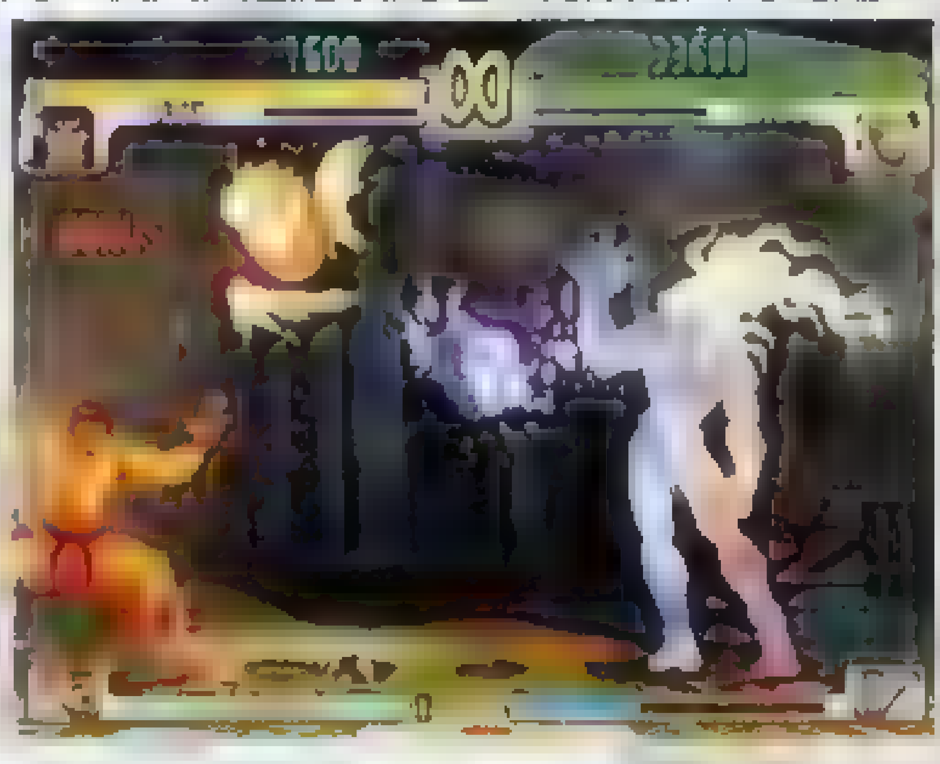
①投技或BLOCKING不能技。BLOCKING所针对的只是打击技和飞行道具，而投技和一些可以防御但不能BLOCKING的必杀技（如急吹的雷打和首折等），就是对付BLOCKING的有力武器。比如，预判对手起身后使用BLOCKING时，就可以果断使用投技，造成二择的局面。

②改变打击技的出招时机。格斗游戏的节奏控制是一项很重要的技能，出招节奏过于固定和程式化会增加自己被BLOCKING的可能性。因此，改变打击技的出招时机，破坏对手的BLOCKING节奏是实战中经常会运用到的对策。虽说只要出招迟上6帧，令对手的BLOCKING指令失效就能得手，但这需要对对手的行动进行预判和先读，所以也不是那么容易的。

③多段与取消。和“对空”部分谈到的差不多，只是地面状态时选择手段更多一些，比如使用TC技、多段必杀技等，而取消方面需要补充说明的是尽量使用重攻击取消，（牵制型连续技以中攻击开始也可）原因很简单，从表中可以看出，重攻击被BLOCKING时对手的有利时间很少，利于取消。这其实也是利用了地上BLOCKING停止时间内双方均可提前输入的特性，像雨果地面被BLOCKING后取消两圈投，豪鬼被BLOCKING后使用瞬狱杀都是比较具有代表性的例子。

PART5 红BLOCKING浅谈

多段与取消作为BLOCKING的对策，相对来说是比较安全的，具有较高的实用性。但是这种对策并非密不透风，还是有切入点的，那就是GUARD BLOCKING（简称“红B”）。红B可以说是BLOCKING系统的最高奥义，颇有些神秘感。其实红B的发生基本上有以下几种情况，分别是防御多段普通技、必杀技、SA、TC技以及取消型连携技的过程中，成功使用BLOCKING，那么就会闪现耀眼的红光。不过，有时会因为距离关系，在防御过程中使用红B 却依然判定为普通BLOCKING，（对取消型连携技时发生几率较大）这应该是红B有效输入时间短造成的。



事实上，红B的使用难度也在于输入帧数极短，另外，N原则还是要遵守，也就是说在防御连续攻击的过程中，还是需要有方向回中的动作，这就也可能因防御中断而受伤。成功使用红B需要精准清晰的操作，以及对所防御攻击的节奏有较好的把握，但这在瞬息万变的对战中是相当困难的，几乎不可能随心所欲地使用。因此，红B的实战应用应该针对节奏容易把握的攻击，如TC技、牵制型连续技（例：隆、肯的蹲MK＞波动拳），以及即使红B失败时也不会遭受多大损伤的招式来使用，当然，也要看对战时的具体情况，把握不大的话还是不要轻易冒险。

BLOCKING 状况全表

BLOCKING种类	地上技在地上BLOCKING①	空中技在地上BLOCKING②	空中技在空中BLOCKING③	地上技在空中BLOCKING④	对飞行道具BLOCKING⑤	GUARD BLOCKING⑥
有效输入时间	N10／入6	N5／入5	N7／入6	N7／入6	N10／入6	普通技 N3／入3 必·SA N2 入2
BLOCKING成功侧的停止时间	全部都是16帧（1帧=1/60秒，其他项目时间单位同为“帧”）					
被BLOCKING侧的停止时间	弱20 中19 强18 必16 SA16	16	16	16	0	视具体情况而定
BLOCKING成功侧的完全有利时间	弱4 中3 强2 必0 SA0	0	0	0	−15	视具体情况而定
时间停止中能否提前输入指令	可	可	不可	不可	可	可

※“N”表示方向居中时间，“入”表示指令输入时间，“弱”、“中”、“强”分别表示三种强度的普通技，“必”表示必杀技，SA表示超必杀技。

备考说明

①地对地BLOCKING的特点是停止时间会根据技的种类不同而发生变化。从有利帧数可以看出，BLOCKING弱攻击时比较容易进行反击，对强攻击取消必杀那反击就要困难一些。
②让人意外的是输入的有效时间很短。除了跳跃攻击，如雷米的冰冷苍白等具有空中判定的必杀技也适用相关数值，但也有例外的情况。
③在停止时间内不能提前输入指令，是空对空BLOCKING的最大特征。另外，空中BLOCKING的有效输入时间要比地上状态短一些，操作时需要注意。
④基本上与空对空BLOCKING的情况相同，无法在停止时间中进行提前输入。如果对手使用破绽很小的招式，那反击将会变得较为困难。
⑤BLOCKING飞行道具，对手的动作不会停止，而且比防御硬直的时间还要短一些。所以，多段判定的飞行道具（如真空波动拳等）在空中BLOCKING，有时反而会更危险
⑥输入时间较短，使用时非常困难，实战中的使用价值完全要看玩家的修为。“红B”的有利时间视具体情况而定，但基本上可以参考其他几种情况。

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

火热秘技

GBA 最终幻想 I・II ADVANCE
日版

上期杂志的“火热秘技”里已经介绍了“神经衰弱”的相关情报。这个迷你游戏的出现方法是取得雪上船后在雪原上按住A键不放再按B键22次。如果连续玩32次而不退出的话（按B键退出也不行），就会出现重复的组合。只要把之前出现过的组合抄下来，次次拿到0 MISS也不在话下。

GBA版的奖品比之前的PS版和WSC版都要好很多，就连正宗和源氏装备也可以反复获得，各位迷你游戏达人这下可就用有武之地了！

完成迷你游戏和更新迷你游戏的记录所获得的奖励道具都是一样的，只不过是更新记录时获得的钱数要多一倍，为节省篇幅，在下表中只列出奖励道具。

一般模式

失误回数	获得道具
0	エリクサ 、コテ ジ
1	エリクサ
2	コテ ジ、フェニックスのお
3	フェニックスのお
4	きんのはり、エ テル
5	エ テル
6	きんのはり
7	ハイポ ション、どくけし
8	ハイポ ション
9	ポ ション、どくけし
10或以上	ポ ション

青蛙模式

当队伍中有人把青蛙术（トード）学到16级时，就会自动变成这个模式，奖品也会大幅更新！

失误回数	获得道具
0	マサムネ
1	イージスのたて
2	げんじのよろい
3	げんじのこて
4	げんじのかぶと
5	エルメスのくつ
6	げんじのちえ
7	せいじゃのこころ
8	バッカスのさけ
9	つめたがい
10或以上	无

还好二代的正宗不算太强，不然这条秘技可真是破坏平衡性了。

NGC 数码怪兽 激战编年史
日版

只要在标题画面下输入特定指令，就会出现新的对战规则。在这些规则下战斗，会体验到前所未有的刺激感！

一击即死规则

只要输入→、↑、←、↓、A、L+R，就会出现这一规则。顾名思义，在这条规则之下，只要被打中就会立刻死亡，可谓相当刺激。

进化能量放出规则

只要输入Y、→、↓、B、L、A、R、A、Y，就会出现这一规则。在这条规则之下，参战的数码怪兽会不断放出能量。

进化槽无限规则

只要输入X、→、A、Y、←、B、L+R，就会出现这一规则。其效果是进化槽始终保持在满值，这样就可以不受限制地变成究极体和使用必杀技了。

数码怪兽们三机种联手出击，果然小有斩获。

PS2 宇宙巡航机V
日版

秘技补遗

上期已经为大家介绍过了，在游戏进行时按START键进入PAUSE界面后，输入↑、↑、↓、↓、・、・、←、→、L1、R1，就可以获得最强火力。用了这条秘技之后，战机的主武器是LASER。

如果在游戏进行时按START键进入PAUSE界面后，输入↑、↑、↓、↓、・、・、・、・、L2、R2，同样也可以获得最强火力。不过用了这条秘技之后，战机的主武器将是DOUBLE。

本作似乎也有99周目的设定。本人打过3周目之后，便已不堪忍受了。会有打过99周目的强人吗？

PS2 寂静岭4
共通

通关评价

通关之后，玩家的成绩会用大星和小星表示出来。大星代表10分，小星代表1分。游戏中玩家所能拿到的最高分是102分，不过即使你的成绩超过了100分，也只会显示为100分。而影响分数的因素共有6个：难度、接关次数、通关时间、杀敌数、存档次数和日记取得数。

难度：最高20分。用EASY难度通关可得5分，NORMAL可得10分，HARD可得20分。由此可见，要想获得最高评价，一定要打HARD难度！

接关次数：最高10分。不CONTINUE通关可拿到10分，每CONTIUNE一次扣1分。

游戏时间：最高20分。2小时以内通关可拿到20分，之后每经过30分钟扣1分。

杀敌数：最高20分。一般说来打倒6个敌人就会拿到1分，不过打倒沃尔特和艾琳是不算在内的。

存档次数：最高12分。不SAVE通关可以拿到12分，每SAVE一次扣1分。

笔记取得法：最高20分。笔记一共52个，平均下来每拿到2.6个就能获得1分。

ONE WEAPON MODE

通关之后取得100分的最高评价后，在难度选择画面时会出现向右的箭头。此时按→的话难度显示会变为紫色。这样当玩家来到地铁站时就会出现有很多武器可供选择，但只能选择其中的一件。

全武器MODE

完成ONE WEAPON MODE之后，在难度选择画面时会出现向左的箭头。此时按・的话难度显示会变为绿色。这样当玩家来到地铁站时，所有的武器都可以拿取。

欧洲权威游戏杂志对《寂静岭4》的评分也只有7分，期待5代的表现！（好像说得有点早……）

PS2 放课后的LoveBeat
日版

初期设定的影响

游戏开始时，玩家需要设定主人公的生日和血型。生日对游戏没有任何影响，而血型则会影响恋爱度的初期值。A型偏向圣中庆介，B型偏向月轮野树，O型偏向白濑戒十，AB型偏向天城来栖。

D3的女性向AVG，素质还是有保证的！

PS2 铁人28号
日版

隐藏关卡

在チャレンジモード中输入特定密码，会出现隐藏关卡。

输入BUCCHUS，会出现隐藏关卡“飞行ロボット大暴れ”。

输入SUSPENSE，会出现隐藏关卡“大包围网”。

《铁人28号》可是日本机器人动画的始祖啊！

PS2 扣杀球场 职业锦标赛2
共通

职业锦标赛模式全道具出现条件

在职业锦标赛模式中，只要取得一定的名次，商店中就会出售新的道具。这些道具可以分为7大类，分别是发型、发色、球衣、球裤、球拍、球鞋和首饰。每类道具都有8个，分别用#1～8来表示，其出现方法也是共通的。

项目编号	出现条件
#1	排名249位以上
#2	排名200位以上
#3	排名150位以上
#4	排名110位以上
5	排名80位以上
#6	排名50位以上
#7	排名30位以上
#8	排名10位以上

但首饰只有4种，分别在排名249位、150位、80位、30位以上时出现。

当年PS上的一代可是相当经典的，隐藏人物中不但有三岛平八老爷爷，还有他养的那头熊。

GBA 火影忍者RPG 被继承的火之意志
日版

与鼬（イタチ）交手

在标题画面中按住L键+SELECT键不放，依次输入B、B、B、B、B、R、R、R、R、R、B、R、B、R、B、R，听到音效的话就可以去道场与鼬交手了。

螺旋丸出现

将游戏通关后存档，之后在标题画面下按住L键+B键不放，依次输入→、R、←、R、→、R、←、R、・、R、←、R、R、R、R、R，听到音效的话再读取通关存档，鸣人就会追加特技螺旋丸。

自来也加入

将游戏通关后存档，之后在标题画面下按住L键+R键不放，依次输入→、←、→、←、→、←、→、←、←、・、・、・、・、・、・、→，听到音效的话再读取通关存档，之后去学校与イルカ对话，自来也就会加入了。

九尾查克拉

获得全部12个卷物之后，就可以从火影家的地下室最深处的大卷物那里学会鸣人的最强技九尾查克拉。

NGC版《火影忍者》，期待！

神游天下

编 多边形

本栏目文字、图片均由神游公司提供，未经许可，严禁转载。

独家官方攻略（下）

纸片马力欧

纸片马力欧	iQue	RPG
神游机	2004 年 6 月	

第五章 南海中的火山岛

原来耀西村就在火山岛附近。进村后跟着查尔斯博士一直往右走，然而火山爆发的岩浆挡住了你的去路。回村子和耀西妈妈们对话，他们要求你帮助寻找耀西宝宝。进入左上的丛林搜索一下，从树上救下苏莎阿姨，在水边的平台上按C下键可乘她越过水面，在水上时还能潜水一段时间。在不远的对面你还会看见花先生，不过现在他还不会给你魔法种子。探索后，分别在草丛后、草丛后下水管道下、两个食人花那里、树上和一个小岛上找到5个淘气的耀西宝宝。接着去找村长，得到小Q雕像，回丛林找到肥小Q石像，使用小Q雕像打开通往火山的道路。

进入丛林深处，穿过草丛，开启树上的机关，堵住泉水，打败食人花，进入一棵大树找到肥小Q，取得终极石并在小Q们的帮助下进入火山。搜索火山，找到可以敲碎黄金砖块的终极锤子。一路上可以找到升级砖块和几个勋章。接着推动蓝色砖块跳上台阶击碎几块黄金砖块，利用滚下来的大石头砸开墙壁，最后对战食人花BOSS。胜利后，可救出第五个星之魂并学会爱心激励。

转到公主剧情，来到楼下左边的房间，被发现后几个守卫居然叫公主一起玩游戏。游戏结束后可得到鬼伞，桃花公主可以用鬼伞变成其他人的样子。

马力欧和查尔斯博士终于火山口脱险，不过查尔斯博士对于没有拿到宝物耿耿于怀。而马力欧回到先前遇见苏莎阿姨的地方，意外地发现了火山宝瓶。马力欧用宝瓶和查尔斯博士交换得到了魔法种子。接着回蘑菇镇花园，和粉红色奇诺比奥说话，把收集来的四个魔法种子种在花园里，通往鲜花原野的门奇迹般的出现在了花园里。

第六章 黑暗中的鲜花原野

来到美丽的花园，先进入右边中间的场景，和小花对话，赶走一群绿鼹鼠，从小花手里取得魔豆，顺便捶打旁边的树木得到红浆果。退回大树所在的大花园，进入左下的场景。把红浆果给红色的鲜花吃后她开门放行。一路往前走看到一棵水晶树和黄色鲜花，对话后得到沃土，途中取得黄浆果。退回大花园，进入右下入口。在树上得到蓝浆果，继续往前走会发现在干泉底部的睡莲，和她说话并答应帮她找到水之石。退回大花园进入左面中间的入口，进入一个迷宫。在草丛中细细摸索，目的地是中间的水管。

进去遇到玫瑰，她要你用一件更美丽的东西换她的水之石。好了，再次去找左下水晶树下的黄色鲜花，得到水晶浆果。

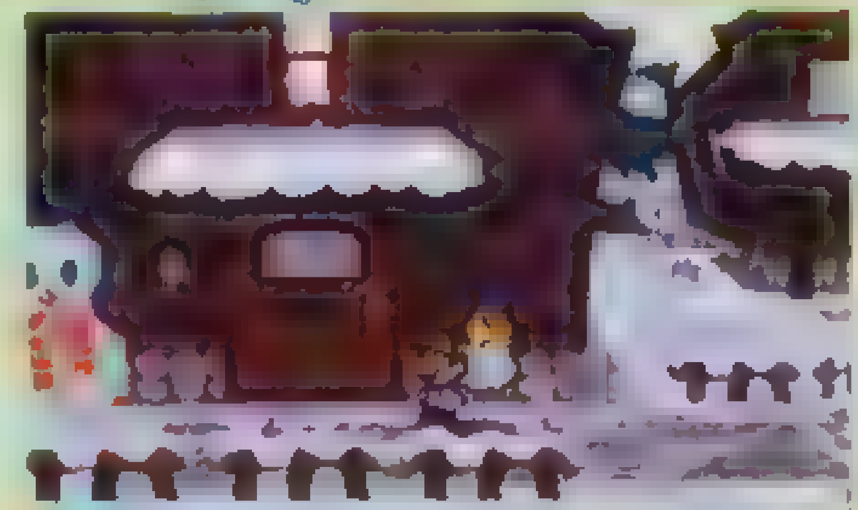
拿着水晶浆果换回水之石。接着就能去拯救睡莲了，得到奇迹之水后在来时的路上利用苏莎阿姨得到浆果泡泡。进入到左上的入口，把浆果泡泡给泡泡草，泡泡草就会吹出一个很大的泡泡，这时马力欧可以利用大泡泡经过一段荆棘的路，之后走上一个小塔楼和太阳说话。回来的路上遇到了朱库比，马力欧可乘坐朱库比越过刺地和岩浆。带着新同伴从右上的入口进去，会看到一个稍微有点复杂的机关，马力欧要按照一定的顺序踩机关才能通过。最简单的顺序如下：第一红色砖块，最后一绿色砖块，倒数第三紫色砖块，第二绿色砖块，倒数第二绿色砖块，最后一紫色砖块。之后把布云机砸坏，马力欧拯救了整个鲜花原野。最后回到大花园，把魔豆种在大树前的土壤中，突然长出一棵参天大树，一直长到云层上，打败云雾老怪，救出第六个星之魂，学会让时间停止的星之力量。

水晶制成的闪闪发光的浆果。

这时，桃花公主利用鬼伞变成守卫的样子，上楼和一个守卫对话，他给你一把钥匙要你去找一个换班的来。一直往下走用钥匙开门，发现你要找的守卫在睡觉。没办法！叫不醒他，只能用鬼伞变成他的模样。再上楼，嘻嘻，这次终于可以逃出去了。晕！竟然遇到了卡米巫婆，伪装被巫婆识破，唉！可怜的桃花公主脱狱还是没有成功。

在蘑菇镇马力欧找到一个秘密下水道，进入里面探索一下，利用朱库比穿过地刺后来到最下层，可以找到终极靴子，学会旋转跳。

第七章 冰雪中的星之魂



前往诞星谷之前必须去旋转屋顶的房子找莫利对话，接着找到蘑菇村地下水管就可以到酷冰冰村。在下水道利用霹雳小妞找出隐藏的砖块，穿过蓝色门来到酷冰冰村。

走到村子最右边到村长家里，马力欧被误认为杀害了村长，这里的情节也真够荒诞离奇的！出村长家一直往左走来到一个结了冰的湖面上，利用旋转跳震碎冰面取得钥匙。进入锁着的大门，穿过烟囱找到宫贝先生。终于，马力欧洗脱了罪名。接着赶往诞星谷，和莫利对话得到传奇围巾。再回到村子和村长对话可得到奇妙的桶。出村长家一直往右走，到有六个雪人的场景利用道具就可打开通向水晶宫殿的路。一路向前，炸开一面有裂缝的墙得到星之石，之后进入宫殿，进去后不要被镜子里的景象所迷惑，镜子是假的。进入第一扇门得到蓝色钥匙，然后开锁，仔细搜索一下迷宫，踩碎地上的木板。回到红色迷宫，进入先前取得蓝色钥匙的房间发现原本地上的X型图案没了，跳下去得到红色钥匙。接着来到一个有旋转门的地方，这里利用炸弹妞就能过去了。得到宫殿钥匙进入一个要解谜的房间，仔细想想，并不难的，只要把石像都推到相应的黄色垫子上面，面朝右，就会出现楼梯，如图所示。

进门就遇到了本关的BOSS，轻松战胜他。最后马力欧从世界的边缘——晶宫殿救出了最后的星之魂——土星。现在，聚集了七个星之魂，你就拥有了向酷霸王和星之杖挑战的力量。终于，马力欧和邪恶的酷霸王决战的时刻来到了。马力欧能救出桃花公主，夺回星之杖吗？或者这个愿望会永远破灭？

www.plumbook.cn

神游天下

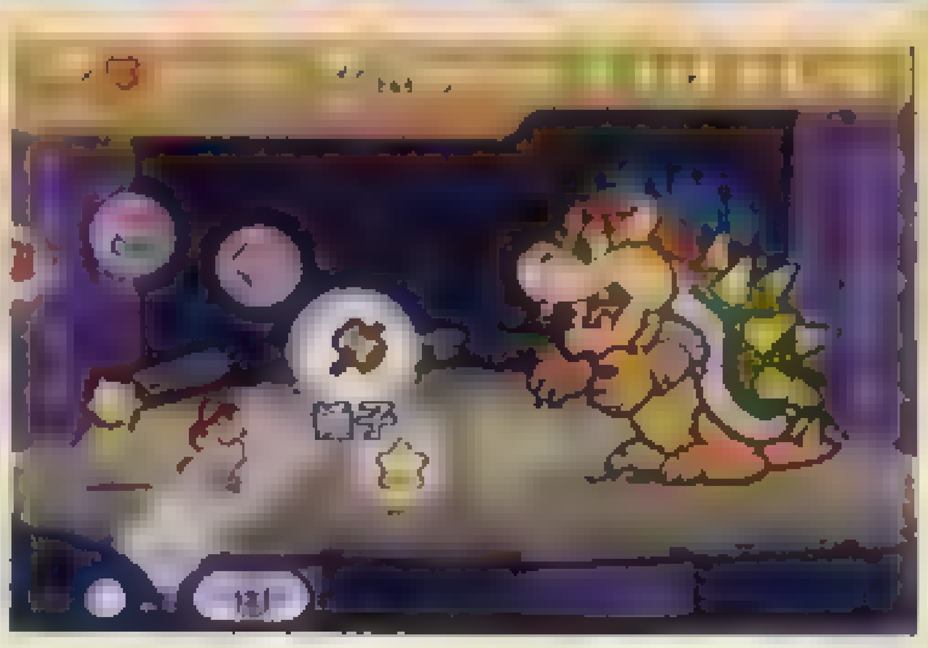
第八章 与酷霸王的最后决战

回到蘑菇镇通过有星星图案的蓝色大门，来到流星之峰，上升到星之国与星之魂对话学会了星之射线。到达酷霸王的城堡后，先从右边的门进去解决守卫后得到钥匙。进入城堡，中了一个石头雕像的诡计结果落入监狱，不过不用怕，有炸弹妞在。出去后是一个到处是岩浆的地方，利用同伴们的各种技能避开岩浆，探索迷宫。

使岩浆流停止后按原路返回，在先前得不到的宝箱里面找到另一个城堡的钥匙。深入迷宫，开门后一片漆黑，赶快使用霹雳小妞。这是一个简单的迷宫，就是暗了点。推开一块石头回到了给你设陷阱的雕像前，穿过雕像这才真正进入了城堡。上楼进门一路走，每次看到有雕像的石头就推一下，你会发现后面有暗门。

取得城堡钥匙后进门又遇到有雕像的墙，它会问你问题，蛮有趣的小游戏哦！仔细观察，开动脑筋，考验你的时候到了。通过石墙来到更上一层，一步一步接近酷霸王了，越来越激动人心了。进入房间有个地方要站在高处扔下炸弹妞才能打开开关，进去后会来到一个墙上有5盏壁灯的场景，这里是一个迷宫，如果你不按照壁灯暗示的上下顺序走的话就会在原地打转。

接着又遇到了啫库蛋仔，他绝对是个送经验值的角色，整个游戏中还有一个送经验值的角色，不像啫库蛋仔，她是在同一场景的同一地方反复出现的，如果玩家找到了她可就有福了。好了，让我们来说说怎么打败酷霸王。要打败酷霸王需要经过两场战斗。第一场战斗，在他用星之杖的时候你要用星之射线对付他。第二场战斗是真正的决战，到那时候星之射线已经不起作用了，但是你会学到一个新的技能——花射线。这样就能轻松搞定酷霸王了。



就这样马力欧在他同伴的帮助下打败了酷霸王，救出了桃花公主，夺回了星之杖。他们一起回到了蘑菇镇。所有人都被邀请去桃花公主的城堡参加舞会庆祝马力欧的又一次胜利。同时星之国也恢复了平静，星之魂利用星之杖的神奇力量又可以帮助人们实现愿望了。

游戏隐藏要素

星之碎片

游戏场景中隐藏着很多的星之碎片，总共160枚。有的在地下，你可以用旋转跳或者终极锤子震出来；有的在树上，你可以用锤子敲落；有的需要你完成游戏人物交给你的额外任务得到。收集星之碎片可以找莫雷换取部分勋章。

神秘的地下管道

蘑菇镇有若干地下管道，有的是隐藏的，需要玩家自己探索后发现，管道中有大量宝物和神秘事件。

趣味小游戏

游戏中有疑问虫的智力问答，感觉有点像才富大考场的味道，非常有趣。玩小游戏需要玩家注意游戏中的细节，是对玩家细心与记忆的一场考验。

另外还有其他的有奖趣味小游戏，虽然这些游戏不影响游戏的进程，但是在无聊的时候去玩一下还是别有一番风味的。

读纸片攻略，得神游礼品！

神游精美礼品及小神游海报大派送！

本期“神游天下”将继续刊登由神游官方提供的《纸片马力欧》攻略（下），而“读纸片攻略，得神游礼品！”活动依然欢迎大家踊跃参加，只要您仔细阅读攻略，并回答下列10个选择题，您就有机会获得由神游科技（中国）有限公司提供的每期25份限量版精美礼品及100份小神游海报，您还犹豫什么，赶紧填好答卷寄过来吧！全部中奖名单将在下期“神游天下”中发布，敬请留意。

（凡参加此次有奖读攻略活动的读者请自行复制此份表格，填写好并寄回本刊。记住在信封正面注明“神游抽奖”字样并写明你的详细通讯地址。）

请选择

- 我是 □神游机 □小神游的用户 □已经注册了神游俱乐部 □还未注册神游俱乐部
- 正在考虑或准备购买 □神游机 □小神游 GBA
- □不准备购买任何神游产品

请选择您最喜欢的小神游 GBA 颜色（单选）

□ 银色 □ 黑色 □ 纯白色 □ 深蓝色 □ 浅粉色
□ 艳红色 □ 橙色 □ 绿色 □ 半透明 其他 ————

1.南海中岛屿的名称是什么？
□海鸟岛 □火山岛 □蘑菇岛

2.在蘑菇镇的秘密下水道可以找到什么？
□星之魂 □酷霸王 □终极靴子

3.世界边缘的宫殿叫什么？
□桃花宫殿 □水晶宫殿 □酷霸王宫殿

4.要多少颗星之魂才能挑战酷霸王？
□5 □6 □7

5.马力欧最后与谁决战？
□酷霸王 □卡米巫婆 □桃花公主

6.马力欧还出现在下面哪一款游戏中？
□星际火狐 □塞尔达传说——时之笛 □神游马力欧

7.马力欧的职业是？
□水管工 □修理工 □砍柴工

8. 神游机目前已经推出了多少款游戏？
□7款 □8款 □9款

9. 普通版小神游捆绑附送游戏的名称是？
□黄金太阳 □瓦力欧寻宝记 □超级大金刚

10.神游科技（中国）有限公司的英文缩写是？
□iQue □IQUE □iQUE

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

强者无敌

——动漫界众小强面面观

“小强”者，蟑螂也，便是传说中那即使地球毁灭也不会绝迹的生物，“有条件的”朋友们经常可以在橱柜里、碗架上和抽屉中一睹它们的芳容。蟑螂的生命力极其惊人，纵使身受刀斩、火烧、水淹、土埋乃至天诛的雷劈，它们依然能面不改色地凛然奔向饭桌上的食物，其毅力当真教人叹为观止。在感叹之余，大家应该不难发现，某些穿梭在动漫世界中的强者又何尝不是如此……

星矢 《圣斗士星矢》

生命力：★★★★☆
美形度：★★★

雅典娜女神裙下最“强”的圣斗士（注意没有“之一”）！除了初出茅庐的那一战外，星矢几乎每次开战后都得先被敌人揍个半死，然后才能凭借“底力”下的会心一击一举扭转局势。“天马回旋碎击拳”更是星矢的成名自虐技，此招一发，但见星矢嗖地一声便抱着敌人冲向九霄云外，气势直追挑战者号，半晌过后，夜空里蓦然落下一个人来，以头顿地，鲜血狂溅——正是我们的主角星矢。不过无妨，永不言败的他起身便擦干头上的血（脑？）浆，再次忘情地投入到神圣的战斗中去。面对这等强者，敌人纵使再神通广大，见到如此光景也不得不寒一个呀。平心而论，我们应该向那些敢于拦住星矢去路的各方斗士们致敬，至少他们有着敢于挑战已被注定的命运的勇气，而我们往往只会选择逃避——譬如皱着眉头把电视关掉。

希罗 《新机动战记——高达 W》

生命力：★★★
美形度：★★★★☆

这个全身累计骨折200余处的家伙似乎不知疼痛为何物，更不知道死亡的恐惧，在剧场版《无尽的华尔兹》末尾，于基地上方出现的他虽然酷得一塌糊涂，但性质却等同自杀，挨过一通扫射后，虽然飞翼零式改被打得破烂不堪，但驾驶舱居然安然无恙，着实令人诧异。不要问希罗和W高达的自爆系统哪个出现得更早些，这就好比去问上帝世界上先有鸡还是先有蛋一样愚蠢。希罗的特长数不胜数，譬如从大厦顶楼跳下后自己接续断骨（临到地面才拉开的降落伞根本就是摆设），譬如在驾驶舱门口按下自爆按钮后休养三个月依然生龙活虎……让人尤其难忘的是他那仅身着背心短裤便上天下海乃至窜到冰天雪地里去打架的强悍，如果不是外面还有个高达做载体的话，相信希罗完全有资格接任海尔公司新的品牌代言人，建议宣传语为：“我自爆！我存在！”

鬼冢英吉 《湘南纯爱组》、《GTO》

生命力：★★★☆
美形度：★★★☆

这个角色初登场时被设定为机敏的军师，然而几年连载过后，却逐渐退化成了今天的单细胞动物——遇到突发事件时身体往往比头脑更早采取行动。没有人记得清他在《湘南纯爱组》中打过多少次架，也没有人去数他在《GTO》里有过多少次飞身救险，反正他顶多就是住上一两天医院，然后继续开开心心地去打电动、租A片、赌马、偷窥美女……时不时地还穿上COSPLAY服装去讲一两节课。素有“人间凶器”之称的鬼冢英吉活得就是这样潇洒，虽然“正义感”这个字眼与他毫不沾边，但那份骨子里的率直与坦诚却让死神永远也近不了身，也许正如希罗所言，“遵从自己的感情而活，才是人类正确的生活方式”吧。

横岛忠夫 《GS 美神——极乐大作战》

生命力：★★★☆
美形度：★★★

聘请驱魔师是一桩昂贵的交易，尤其是当你遇上美神这样狮子大开口的东家时，她开出的天文数字往往让你找不到讨价还价的余地。不过无须担心，如果你的随身秘书足够漂亮，在美神身后就一定会跳出个男子大声喊道：“为了这个世界的爱、正义与和平！降妖除魔正是我们的责任呀！”虽然接下来十有八九他会被美神揍个半死，但相信这个名为横岛忠夫的家伙一定会给你留下深刻的印象。横岛的生命力是久经除魔事务考验的，这个曾经试着用50日元咒符去消灭超级恶灵的男人似乎在金钱与生命的选择中倾向于前者，令人惊讶的是他每次都能奇迹般地生还——无论是高空坠楼还是遭到火箭炮轰杀。在横岛的眼里，只要面前还有美女存在，自己便绝对没有死亡的理由呀！

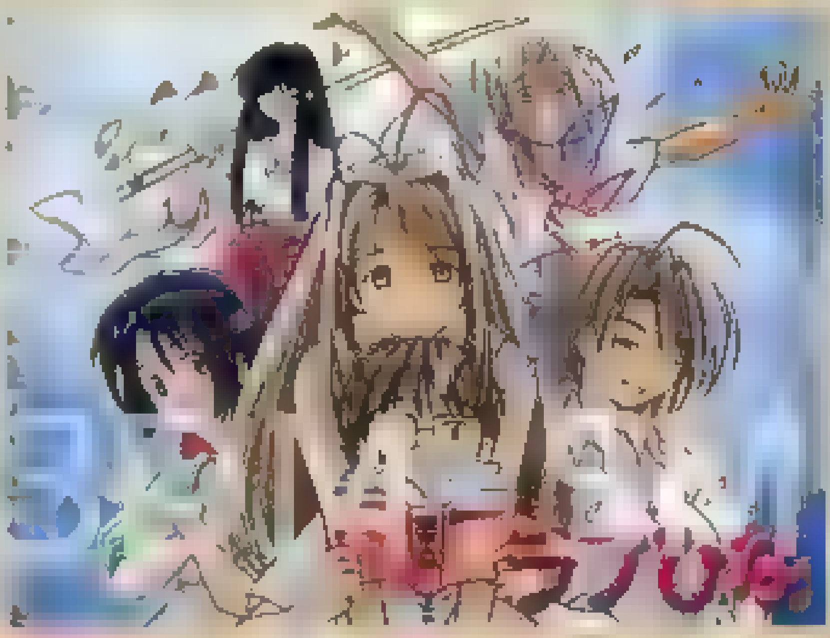
八宝斋 《乱马 1/2》

生命力：★★★★☆
美形度：[illegible]

八宝斋的外形与其说是跳蚤，不如描述为一只圆滚滚的蟑螂才更恰当。这个好色的老头恶事做尽，却始终遭不到天谴，当真是天理不公啊——不要提天打雷劈之类的天罚，那些东西对八宝斋而言只是家常便饭而已。无论出现在何时何地，八宝斋似乎都有着用不完的精力和耗不尽的生命力，每次他身背一包偷来的内衣裤当街被人追打时，相信每一位男性同胞都会自叹弗如。虽然他也有一定概率被众女孩追上一通海扁，但片刻后依然会神定气闲地出现在另一处偷窥，其执着的精神当真教人叹为观止。早云与玄马曾多次试图把他塞入邮包寄到南极，然而事实证明这不过仅能换来几天的清闲而已。八宝斋偶尔也会做些善事，譬如《平安夜的圣诞老人》一话，他最终良心发现打算教小孩子们做些好事，然而一通苦思冥想后却以自爆告终……

浦岛景太郎 《LOVE HINA》

生命力：★★★★
美形度：★★☆



雏田庄是集女子宿舍与温泉旅馆二者为一体的梦幻渡假胜地，素有“平生不至雏田庄，便是男人也枉称”之名。以从其祖母手中继承房产权的第二任管理员浦岛景太郎（当时19岁，已重考两年，并以行动获得“就算地球灭亡也决不可能考上”的S级评价）为例，在他接任的三年时间里，与庄内各MM产生的误会成千上万，不经意间的“偷窥”事件更是数不胜数，鼻血的流量已可堪与温泉浴场比肩。但需要注意的是，宿舍内诸美女除小忍外一概具有不同程

www.plumbook.cn

度的暴力倾向。仍以浦岛为例，三年间遭受各种毒打酷刑不计其数，仔细算来料其已体无完肤。女主角奈留的庐山升龙掌是浦岛每夜遨游星际的必备交通工具；剑道高手素子的青山流秘剑各式绝技无一不以浦岛为肉靶会得——每次可都是真剑（素子单方面）胜负的说；卡欧拉以追捕浦岛为名研制的各项发明更是必备制导兼自爆两大功能……可见浦岛君绝非浪得虚名之辈呀。

大空翼

《足球小将》系列

生命力：★★★☆
美形度：★★☆

谁说动漫的主角不会完美无缺？谁说动漫的主角不可以强到逆天？代表大空翼！鄙视你！在体育动漫界，大空翼已经成为了无人不晓、无所不能的耶稣，他的双腿时而轻灵如柔丝，时而坚韧如钢铁。如果说飞人乔丹是“即使上帝穿上球衣也无法拦住他”的人，那么大空翼则是完全无视上帝存在的弑神者。神乎其技换来的自然是重点盯防，对方后卫们的多次热心“关照”常常将大空翼铲得飞出去一人多高，合理“体当”和飞拳突击相比之下只是他受到的些许薄礼而已。大空翼戎马一生，见多识广，他曾多次有幸得到空手道、跆拳道、泰拳、中国功夫、墨西哥摔跤、意大利飞抓等旷世神功的高手亲自指点——只不过授课地点是在比赛中的球场而已。即便如此，我们的翼君依然能够如浮云一样孜孜不倦地飘荡在球场的各个角落，相比之下，在本届亚洲杯上手脚并用方不辱使命的卫冕冠军们可就相形见拙了。

藤井八云

《3×3只眼》

生命力：★★★★★
美形度：★★★

藤井八云是少数几个被实实在在地“轰杀至渣”后依然能存活下来的超级小强之一。倒霉的他只因为在某个晚上莫名其妙地认识了一个名叫佩的少女——三眼族的末裔，于是便被卷进了一连串的奇幻事件之中，自己也因此变成了不死之身（名为“无”的守护者），从此不得不开始浪迹天涯的生活。八云为了保护佩可谓不遗余力：从东京到香港、从西藏到昆仑、从马来西亚到英国、从埃及到亚空间……一路上遍布着他的足迹兼血迹，一路上的BOSS也层出不穷，今天被卸个膀子明儿被砍掉脑袋什么的对八云来讲都是家常便饭，除了偶尔龙王贝纳雷斯会友情登场将八云轰至渣后恢复身体需要假以时日外，解决其他杂兵基本不是什么问题，即使凶恶的敌人再强，在观众眼里充其量也仅是延长些消耗战的时间而已。

诸星当

《福星小子》

生命力：★★★★★
美形度：★★

虽然说从某种角度来说，此人只是个单凭本能存活的生物，不过……各位，请一起来膜拜小强之神吧！在《福星》那个地球人外星人神仙幽灵怪物并存的世界中，只有阿当才堪称为神一般的存在。在所有动漫中，其他的小强都至少受过几次伤流过几次血，只有阿当，无论是受到拉姆的电击、阿忍的怪力、小天的喷火、樱花老师的巴掌、错乱僧的大脸突袭还是其他什么人类无法忍受的攻击，他都能在转瞬后继续生龙活虎地向可爱的女孩子们跑去。请记住，如果阿当受伤的话，那一定是天地异变的先兆！和前面提到的类神之小强横岛相比，阿当无论是在抗击打能力、好色程度、无耻度等方面都要略胜一筹，也怪不得此人会成为当年所有青少年的偶像呀。

万次

《无限之住人》

生命力：★★★★☆
美形度：★★☆

在两年前，他杀了包括妹妹的未婚夫在内的100个人；而在两年之后，他则决定再杀1000个恶人来赎自己的罪。那是他心中的志愿，也只有等到那时，他才能摆脱自己怪物一般的身体——不死之身。由于体内存在有血仙虫的缘故，除非直接将头砍下，否则无论受到怎样的伤害，万次体内的虫子都会在短时间内将其完全修复，哪怕断胳膊断腿也和蜥蜴的尾巴一样会长出来，这点倒是和藤井八云有几分相似，而且两人身旁还都有个小女孩一路怎么赶都赶不走。为了替凛报仇，逸仙流变成了他的下手目标，反正只要一逢打仗这里缺一块那里缺一块是怎么也少不了的了。再怎么说八云的对手还都是怪物龙神创世者之类的家伙，可万次却可以凭借自己的身体毫无顾忌地与凡人们厮杀，真是无耻到了极点呀。

智者归来！金田一恢复刊载！

众多推理漫画爱好者　　尤其是《金田一少年之事件薄》的爱好者们终于可以大声欢呼了！“金田一系列”的新作《吸血鬼传说杀人事件》已经开始连载！这次复载不禁让人感觉与柯南道尔那篇讲述福尔摩斯重生的《归来记》有异曲同工之妙。从已公布的内容来看，新篇依然保持了系列一贯的悬疑及惊栗的风格，剧情峰回路转、曲折离奇，大家千万不要错过！

《飞跃巅峰II》延期

GAINAX公司日前宣布，预定于9月24日发售的人气OVA《飞跃巅峰II（暂称）》（全6卷，每卷30分钟）因“为了更进一步加强视觉感染力”而推迟至11月26日上市，由于这部作品是GAINAX公司成立20周年的纪念品，因此会社方面对此极其重视。《飞跃巅峰II》的制作阵容极其强大，除了企画监督为众所周知的大神庵野秀明外，更有曾为《蓝宝石之谜》、《EVA》等大作设计角色形象的贞本义行参与，而担纲原案的负责人则是鹤卷和哉。让我们一同期待发售日的到来吧——如果它不会再延期的话。

《变形金刚》电影版锁定斯皮尔伯格！

据悉，梦工厂和派拉蒙两大电影公司已经于7月末一同买下了《变形金刚》的版权，并打算联合制作该剧的电影版，而监制则是大名鼎鼎的斯皮尔伯格，同他一起合作的还有“《X战警》系列”的监制兼编剧汤姆·狄辛图。

这部电影据说将以CG和真人的互动为主要卖点，预定2006年夏公映。

金城武弃武从医？电影《怪医秦博士》即将开拍！

漫画之神手冢治虫于1973年创作的经典名作《怪医秦博士》曾经风靡亚洲，影响了当时整整一代的读者，其中包括现在的人气天王刘德华、郭富城、郑伊健等。郭、郑两人都曾在自己的电影或MTV中以“怪医”的扮相出现，而刘德华当年投资的天幕公司更是买下了版权打算开拍电影，可惜后来因各种官司缠身误过了合约期。

近日，香港的新亚洲娱乐公司及日本的东北神社集团决定合作投资开拍《怪医秦博士》，候选男主演包括金城武、刘德华、反町隆史及竹野内丰，几经筛选后，这一角色最终被近年来人气飚升的金城武夺得，担任导演的手冢真（手冢治虫的长子）也对他很欣赏，认为金城武很适合饰演父亲笔下的“秦博士”。

看来，金城武这次可要放下触沙门剑，老老实实地捏起手术刀了。

www.plumbook.net

自由谈 PLAYERS' FORUM

胜负师：暑假在家玩玩游戏、看看书、上上网对于大多数玩家来说是最适合不过了，甚至还可以去海外出游，避暑度假。（汗）不过来自兰州的AYA真是一位好同学，去瑞典旅行之前就联系我说要写个游记，为自由谈出点力。在这里胜负师要说声谢谢，也希望有更多的读者能参与进来。除了《瑞游记》，另有紫百合的冷幽默，希望可以为大家带来一丝盛夏凉风。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn gamer@ucg.com.cn）

瑞游记

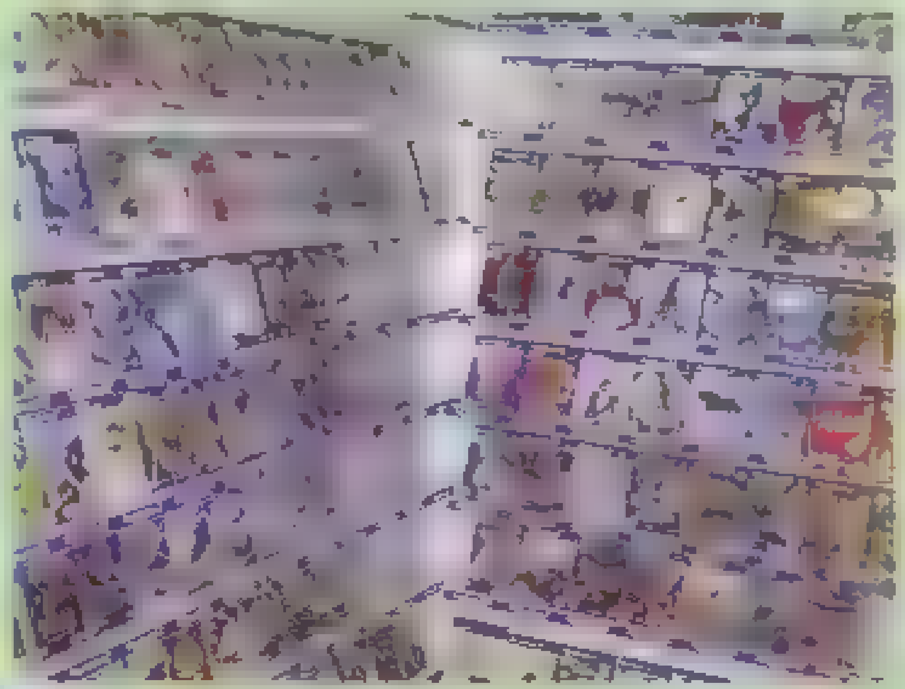
文 AYA

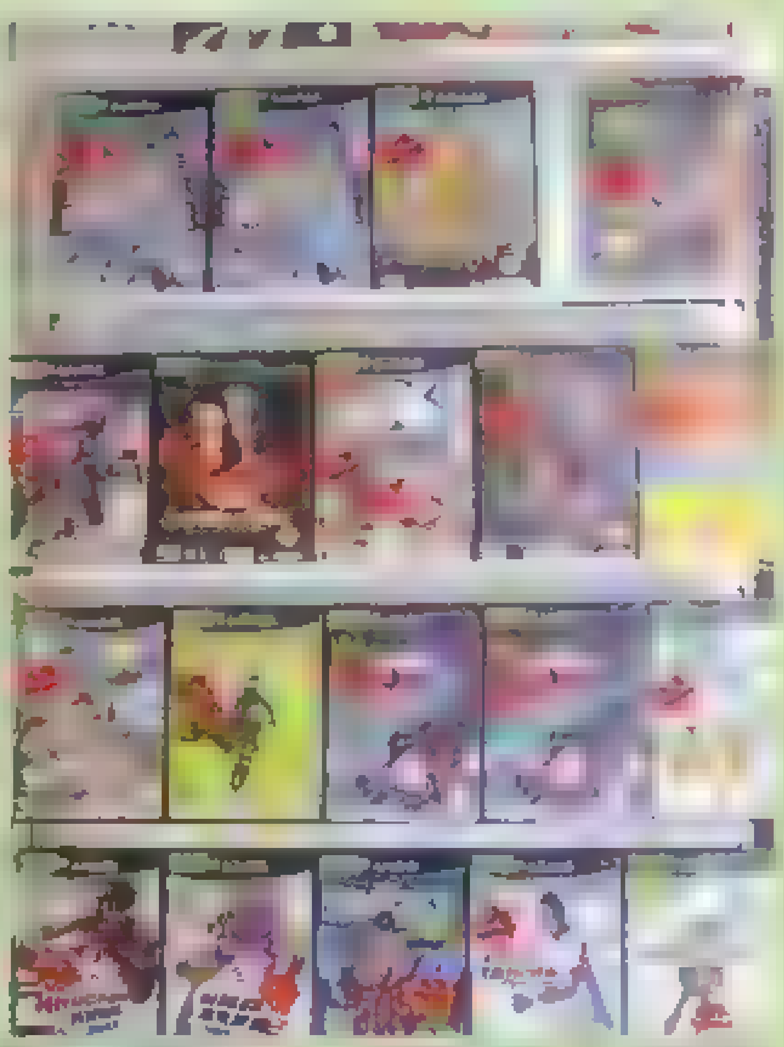
2004年7月，我有幸到欧洲北部的瑞典旅游，出发之前已经想好一定要好好看看国外的游戏店，体会一下不一样的游戏文化。AYA在瑞典只有短短一个月，所以只能走马观花，以下就是AYA的瑞游印象，与各位分享。

连锁店印象

我在欧洲见到的第一家游戏专卖店，是瑞典伦德一家叫做TV spel HUSET（意思是"电视游戏屋"）的连锁店，在伦德、马尔默、赫尔辛堡三个城市有分店。店外摆着索尼克的牌子，很远就可以看到，窗子上面挂着PS2、NGC和EA的旗子，可是却没有Xbox的。走进店里，正对门口最醒目的地方是PS2的《雅典奥运2004》，售价是599瑞典克朗，广告牌做得很精美。门的右边是PS2的《蜘蛛侠2》广告牌，我估计这是在欧洲最流行的游戏，几乎所有我看到的欧洲游戏店里（很多甚至只是在车里匆匆一瞥），《蜘蛛侠2》的宣传都是最醒目的，而且在德国和荷兰看到的两个电视频道（非游戏节目）都有播放广告，这当然与电影的成功也有很大关系，欧洲各国《蜘蛛侠2》的电影是在7月中旬上映，广告也是随处可见。值得一提的是我所见到的电视广告，结尾时屏幕上打出："fun，anyone? PlayStation2"真不知道这到底是给游戏做广告还是给PS2做广告。蜘蛛侠旁边是NGC的试玩，背面是PS2的试玩，不过我去了这家店两次，都是黑着屏幕，不知道是因为什么原因，而且PS2的试玩位置很不显眼，第一次去时我甚至没有注意到。

这家店面积不大，大的货架有六个，货架分配如下：NGC和Xbox的游戏各占半个，PC游戏一个，PS2游戏两个，动画DVD一个，PS游戏、N64游戏（生平第一次见到N64游戏）和音乐CD一个，而GBA游戏多摆在一些边角的小货架上。从数量上看PS2游戏占了绝对优势。游戏摆放虽然按机种分开，但是并未分类型，一眼望过去花花绿绿，想找某个游戏还是有些困难。另外说点与游戏不相关的，就是在这里的动画DVD中，大部分都是日本动画，让我很吃惊。比较熟悉的有《Chobits》、《EVA》、《美少女战士》和宫崎骏的一些作品。似乎《Chobits》比较受欢迎，位置醒目而且数量比较多。据了解当地曾有一家电视台播放过《美少女战士》的瑞典语版本，据说很不受瑞典孩子的欢迎，他们认为太幼稚（文化背景的巨大差异）。我有幸看了瑞典语《美少女战士》的录像，个人认为配音方面比大陆版略胜一筹，不过因为听不懂的缘故感觉有点奇怪，而且片头曲和片尾曲都译成了瑞典语，水平远高于那"绕梁三日"的《XX战士》。另外音乐CD也以日本游戏的居多，除了必不可少的《FF》还有《ICO》、《寂静岭》、《索尼克》、《塞尔达》、《恶魔城》和FC游戏音乐合辑等，不过总数并不多，售价从229～399瑞典克朗不等。在柜台里有GT方向盘、PS2麦克风等周边，还有《最终幻想 水晶编年史》等游戏的原画集。





就在我对着店里一阵乱拍的时候，店里惟一的店员（一金发帅哥）过来问我："Can help you ?"于是我跟他解释我是从中国来的，对国外的游戏店很好奇，而且想拍点照片好写文章给国内的游戏杂志。他立刻很合作地说如果有什么问题都可以问他，而且问我"杂志哪里可以买到？是不是中国人玩的游戏和瑞典人差很多？"我说大概中国人玩的日本游戏比较多，而瑞典人可能玩欧美游戏比较多。这个观点在国内基本上是大家公认的，而且我在各处看到的也是这种情况，可是没想到他居然告诉我其实他们很想玩日本的游戏，但是出版商不这么想，所以很难玩到，并不是不喜欢。听到他这样讲我真的

是大吃一惊，看来这几年"东风西渐"的效果很显著（日本厂商们在背后偷笑吧，本土市场虽然不景气海外市场却在扩大）。我问他哪个主机卖得最好，他说当然是PS2，游戏也是PS2，Xbox的玩家都从网上下载游戏，所以软件卖得并不好（网络服务就是好，国内的玩家真惨），GBA SP也卖得不错（不过似乎这家店以TV Game为主，所以GBA游戏软件不多）。然后他向我介绍了畅销游戏，在墙角的一个小货架上摆放着当周最畅销的7款游戏和店家推荐的两款新游戏。排在第一位的是鼎鼎大名的《鬼武者3》，排第二位的是《蜘蛛侠2》，前面已经说过，电影和游戏都火得一塌糊涂，然后是《雅典2004》，属于应景之作，其后分别是《横冲直撞3》、《分裂细胞 明日潘多拉》、《SingStar》（由SCEE伦敦工作室所开发之PS2卡拉OK游戏）和《变形金刚》。店方推荐的两款新作分别是《Pro Evolution Soccer 3》（其实就是《WE7》的欧洲版），和一款名为《Richard Burns Rally》的赛车游戏。这位店员强调要我一定提到《Richard Burns Rally》，因为这款游戏是由位于瑞典赫尔辛堡（Helsingborg）的Warthog Sweden制作，另外这款游戏采用的新引擎引入了"照片写实"技术，从而达到了对赛道的高度拟真。《WE7》在全世界都可算作是超级大作，而《Richard Burns Rally》作为一款颇有新意的本土游戏，在瑞典备受推崇也不足为奇。另外他还向我介绍了15个瑞典的游戏开发制作小组及其代表作，其中大多数对于国内的玩家都比较陌生，我个人只对Amuze的《猎头者》（世嘉代理）有点印象。显然这位店员对于瑞典本土开发的游戏颇为自豪，真不知道什么时候中国的游戏公司也能让我们在老外面前自豪一把。

另外这家店主机目前售价如下：

（人民币与瑞典克朗的汇率大概是1：1.09）

PS2：1495瑞典克朗

NGC（《塞尔达》同捆）：949瑞典克朗

Xbox（含4款游戏）：2095瑞典克朗

GBA SP：1193瑞典克朗

www.plumbook.cn

虽然看上去售价不低，但是与当地一辆自行车的售价从1000到6000瑞典克朗不等相比，这些主机或者游戏软件都是相当便宜的了。

游戏频道印象

在瑞典只要装了天线就可以收到几乎全欧洲的卫星电视台，在数百个电视台中有好几个游戏频道，其中大部分是付费频道，我所看到的Game Network是免费频道，不过是意大利语的，所幸游戏名称什么的都看得懂，而且有很长时间的游戏宣传片或者实际游戏画面的节目。我最喜欢的节目Game Clip是播放游戏的主题曲和宣传片的，在这个节目里听到了很多游戏的主题曲，印象最深刻的是参加了今年E3大展的游戏《COMBAT ELITE》，这款游戏的宣传动画里有大量的二战纪实镜头，而且主题曲是我很喜欢的《The sound of silence》。在这个游戏频道出现较多的大家比较熟悉的游戏有《静寂岭2》、《英雄本色2》、《武刃街》、《Konoichi 忍》、《潜龙谍影3》、《NBA live 2004》、《灵魂能力Ⅱ》等等，另外被认为败笔的Konami的《CY girls》也频频出现，也许欧洲玩家比较喜欢这款游戏吧。

从这个游戏频道来看，在欧洲比较流行的游戏还是竞速、运动、即时策略以及动作游戏，而近两年许多日本游戏走国际化的路线似乎也比较成功，比如《鬼武者3》及《武刃街》、《Konoichi 忍》等颇具和风但又符合国际潮流的游戏在欧洲很受欢迎。我想这也是促成欧洲玩家想多玩一些日本游戏的主要原因。

此次欧洲之行时间颇短，对于欧洲游戏店或者电视频道的了解均不充分，希望此文能把我所了解到的介绍给大家。游戏频道Game network的官方网址为www.game-network.net，网站的英文版正在建设中，有兴趣的朋友可以去看看。

超级机器人板凳军团军规

文 紫百合

一、记住，你驾驶的不是母舰，也永远不会成为某话的VP，所以不要奢望被击坠后大家会陪你一同读档重来。

二、你的礼仪必须符合军团里各成员的实用价值：对舰长要行军礼，对整备员要行鞠躬礼，对驾驶员要行单跪礼，对14岁以下的正太与萝莉则必须顶礼膜拜。

三、别指望战斗时被打得体无完肤的自己会得到补给部队扔来的急救包或修理零件，他们只会关注盖塔的能源箱是否不够满溢、零式飞翼高达的羽毛是否所剩无几、夏亚专用机体的红色涂装是否有些褪色。

四、有时指挥官会让你到人迹罕至的地方去捡箱子，记紧动作要快，在那种敌兵秘密增援的高发区域，撤离时哪怕只是一格移动力的缺憾都足以令你的脖子在背后被人一把掐住，然后惨遭群殴。

五、千万别和有地图兵器的热血男走在一起，没人知道他的地图兵器是不是有敌我识别功能的，也没人知道他会不会心血来潮地突然来上一发试枪。

六、无论何时，芯片要以强化装甲为主，如果你依然会被击坠，那么下次要挑选多加HP的型号。

七、不要和同样是板凳队员的前锋部队并排前进或企图超越他们，因为他们已经和死神订好时间，所以别挡那些人的路，除非你比他们更着急。

八、部队里的教官教导我们决斗前先要自报名号，去他的，觉醒后的地图兵器才是王道。

九、如果你发现要拯救的VIP出现在奇怪的地方，不要过去。最好先等上一两个回合，或是告诉你的队友："嘿，听说那台机体的驾驶员是美女哎！"

十、新手最常见的失误就是在和敌人开始白兵战时才发现自己的气力不够而无法发动必杀技，不过毋须考虑许多，为了捍卫特攻队的荣誉，让我们华丽地自爆吧。

十一、如果有不明身分的第三方机体出现在战场上，别让他有说话的机会，群起而扁之！直到你们确认他的身分，否则这厮极有可能带着一笔可观的资金与芯片如浮云般转瞬消失在云之彼端。

十二、养成攻击敌人前先侦察的习惯也许不是件坏事，最近敌方杂兵的火力似乎有向逆天发展的趋势。

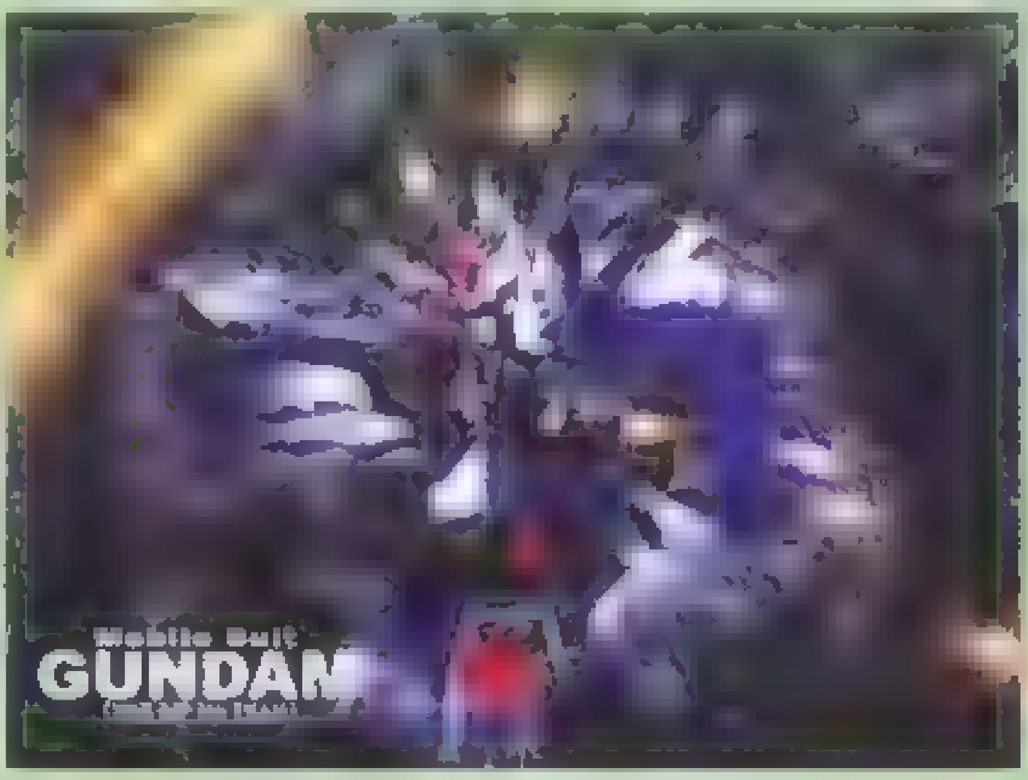
十三、别跟EVA初号机走得太近，也许大家都很期待它那酷到掉渣的出场，但没人希望看见它暴走。

十四、假如你已经判断出敌人增援大致会出现的位置，那么就离那地方远些。如果有兄弟急着要去，我们应该让路。

十五、接上条，如果他们被做掉了，说明敌人很强，我们应该读档后派下一组敢死队或是希罗过去。

十六、虽然有时上帝会在战场上赐给我们附带EN、HP回复的有利地形，但轻易不要走上去，通常情况下它们都处在敌人的有效射程内。

十七、不要一个人躲在树林里企图狙击路过的敌人军团，也许你会击落第一个倒霉蛋，但接下来树林会变成火焰祭的主办场地，至于你会变成什么……谁知道呢。



十八、关于攻击，无论哪种武器其实都是无坚不摧的神兵利器，关键是使用的人。

十九、目前没有任何正式文件声明因为巴尔干炮的攻击力比双重卫星镭射炮小而要被淘汰，至少死在那160mm枪弹下的人都不承认。

二十、射击运动性高的敌人时一定要加上"集中"或"必中"，否则你全弹发射的价值只不过是在配合对方做个人秀。

二十一、如果你的钱不多，改造装甲绝对要比改造运动性超值，对你而言实干主义才是王道，机会主义的想法只能把你送进万劫不复的地狱。

二十二、假如你已数出前面敌方狙击军团的射程范围，那么就不要贸然踏入雷区，这种行为与骑单车闯红灯无异。别的地方我不知道，至少在我家那里警察叔叔把这种情况叫做撞死白撞。

二十三、不要指望战场上的主力战友能听懂你的通讯，我打赌你绝对没有足够的时间把鸟语、兽语、土著语、古巴比伦语、地底世界语、程序代码语、月球语、火星语等等等等一齐全学会。

二十四、记住这一点，你的同伴会在你最需要的时候被击坠或自爆其实你也一样。

二十五、平时要勤俭节约，虽然战场上能得到资金，但有时也会出现修理费用入不敷出的情况。

二十六、不要在一个地方停留太多回合，想看风景回家看。

二十七、凑热闹是非常危险的习惯，因为没人知道被围殴的BOSS会不会复活，也没人知道它究竟有没有隐藏的地图武器。

二十八、在游戏开始前，千万别借钱给主角，因为通常情况下他（她）在初期都会以失忆的状态登场。

二十九、不要抱怨为什么自己不是NEWTYPE，就像别问为什么自己的老爸不是李嘉诚。

三十、全队撤离即将爆炸的作战空域时，队员间肯定会存在着在逃跑距离上的差距，换言之也许会有人牺牲。这是没办法的事情，所以当你面对最终的审判时，一定要心平气和地去迎接宇宙之光的拥抱。

www.plumbook.cn

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn 短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
网站留言：登陆http://www.ucg.com.cn后，点击页面上方的“意见”

栏目主持：纱迦

☆看看年历，发现9月下旬可真是厉害啊！《战国无双 猛将传》、《樱大战Ｖ0章》、《真名法典》、《钢之炼金术师2》、《剑豪3》、《仙乐传说》、《守护英雄ADVANCE》……这还不算9月下旬的东京游戏展。游戏迷们的节日就要来到了！

☆《PS2专辑》Vol.1自去年上市以来大受好评，至今还有不少读者来信询问邮购事宜。现在Vol.2终于就要推出了！（详情请见本期封底。）需要特别说明一下的是，本次《PS2专辑》中90％的内容都是完全原创的，此前从未在杂志上出现过。不管你是不是UCG的忠实读者，只要你是PS2玩家，都不应该错过这本书。

☆有两位读者要求登出D·S的“人挡杀人，佛挡杀佛”式《天诛 红》邪道攻略(详见上期“读编往来”)，D·S阅毕之后大汗淋漓。不过邪道攻略可免，热血最强不可少。自从上期阿修罗在攻略中号召大家多投稿之后，目前已经收到了多份影像稿件，也许在不久的将来就会与大家见面吧！

☆一个小提示：很多读者来信时喜欢在信中自称是某游戏或某厂商的“FANS”。其实“FANS”是复数，“FAN”是单数。如果只是指自己的话应该用“FAN”，如果指的是一群人时才应该用“FANS”。

本期编辑部流行游戏

FF Ⅰ · Ⅱ ADVANCE	5人	沙罗、邪魔天使、铭风、泰坦、猫太
WE8	5人	GOUKI、沙罗、阿迪、卡伦、多边形
洛克人X 突击任务	3人	猫太、阿修罗、SOUL
街霸Ⅲ 三度冲击	3人	GOUKI、胜负师、沙罗

尽管《FF Ⅰ · Ⅱ ADVANCE》并不是一个适合多人同乐的游戏，但依然阻止不了它的高人气；《WE8》加入大量变化，吸引多边形也试玩了几把。不过由于工作繁忙，沙罗“乱入”的时间大幅下降，而新作的部分变化又令卡伦有些无法接受。每代《WE》推出之后似乎都会有各方面的呼声，但在《WE8 国际版》推出之前《WE8》势必将一手遮天；上期有9人投入的《街霸Ⅲ三度冲击》这期大降温，只剩下几位铁杆还在坚持每天一练。看来经典归经典，但现在只有全新的作品才能拥有更长久的生命力啊！

编辑部故事

吃饭时最烦有人打电话，若是普通来电，自可完全无视。但有两种电话又不能不接，其一便是上级领导的电话，某编将领导来电铃声设为FC名作《猫捉老鼠》的BGM，其意不言而喻；另一种自然就是GF大人的来电了。这里的GF，自然不是指《FFⅧ》里的召唤兽，而是GIRL FRIEND(女友)的缩写。这种电话更是不可不接，曾有一位美编大哥数月间辗转来回数万里路程，皆因为情所困也。

有一次GOUKI、卡伦、胜负师、多边形下班后准备去海搓一顿，等到菜全部上齐后突然GOUKI的手机响了，GOUKI看了看号码，发现是领导来电，赶快出去接听。等到电话接完之后，发现桌上的菜肴已经全部精光，惟有自己面前的那碗白饭还完好无损，而其他小编正在心满意足地剔着牙齿。GOUKI不禁大叹世态炎凉。

前几天卡伦、胜负师、GOUKI、多边形4人再次聚餐，席间卡伦突然发现除了自己之外，其余的小编都曾经在吃饭时被电话叫出去过。卡伦不禁大笑，并表达了希望再来3个电话将胜负师、GOUKI、多边形分别叫出去的良好愿望，这样一来他就可以安享这顿饭了。没想到话音刚落，卡伦的手机响了。众人一听铃声便知是“卡氏”来电。只见卡伦连忙手捧电话出去接听，剩下3人赶快开始进餐。饭店门口是玻璃门，而4人选的位置正好靠门，卡伦可以一边打电话一边透过玻璃门看到他们。看到众人大快朵颐的情景，卡伦眼中有如喷火，但声音还得做甜蜜状，看得众人乐不可支。

妙语趣说

还不够，需努力，前进方向自己找！

来自读者nitao的最高指示

(《零 红蝶》)这个该死的怨鬼，我拍的照片都够出写真集了，它还不完蛋！

——广州 江志航

正在玩《鱼仔 抢救水塘大作战》，被父母催去吃饭。母亲指着桌上的鲈鱼说：“你刚才游戏里控制的就是它了……”

——上海读者

我对UCG的爱，足足有一毛钱之多！什么，你问我为什么只有这么一点？一毛钱不就是十分么？

——bebop04

抱着认真看的态度去看一本别字多多的书，那种感觉就像头上有只猫，想立刻把那只猫从头上揪下来往地板上砸。

屈松年读者似乎意有所指

江南七怪＋马钰＋洪七公＋一灯大师＋周伯通(教一个弱智儿童)=郭靖大侠

武功天下第一的中神通王重阳(教七个天资不错的小孩)=全真七子

全真七子×3<郭靖大侠

这就是王重阳盲目扩招的严重后果！

小编数量增加是好事，但希望杂志质量也会因此上升！

-武汉卢清泉读者的另类看法

大家来找碴

江苏 13951775278：依我所见，《SABRE WULF》应译为“剑齿狼”，与军刀无关。

《SABRE WULF》是Rare于2004年3月12日推出的GBA游戏(欧版)，在《掌机王SP》Vol.1中有此游戏的详细攻略。在英汉辞典中是查不到“sabre wulf”这个词的，很明显这是一个合成词。“sabre”写成日文是“サーベル”，就是“军刀”的意思，相信玩RPG、SLG比较多的朋友一定都很眼熟。“wulf”则和“wolf”接近，是“狼”的意思。但实际上“sabre”还有“剑齿的”之意，不过一般都写成“sabre -toothed”。游戏中SABRE WULF是远古时代就有的凶兽，因此翻译成“剑齿狼”确实要准确一些。感谢大家指正！

早在第108期杂志的“读编往来”中，纱迦已经为大家介绍过UCG的新小编阿迪了。当时阿迪还处于试用期，所以一直没有正式与大家见面。现在阿迪通过了试用期的考验，终于拥有自己的小编形象了。所以按照惯例，这次就让他来个自我介绍吧！

新小编阿迪见参！

大家好，我是阿迪，不是阿迪达斯噢。初次在UCG上登场亮相，在往后的日子里阿迪会竭尽所能为读者服务，与大家一起齐心协力共同办好我们的UCG。

还记得初到UCG编辑部的那一天，远远地看着那高耸入云的大楼，心里不知为何泛起一阵难以言表的感觉。是的，这里就是我们志同道合的游戏人所共同努力的地方，也是许许多多的梦想的起点。

阿迪喜欢的游戏类型比较杂，虽然大多数都是些被笑称为“缺乏世界观”的运动游戏(SPG)，但个人心里还是一直热爱着它们。与喜欢足球一样，这种喜欢是单纯的、不带一点杂质的喜欢。希望这两种单纯的热爱碰在一起能够迸发出炽热的火花！

阿迪最为喜欢的当然是“《WE》系列”了，因为本身也是一个球迷的缘故吧，所以喜欢《WE》这款能够充分展现不同足球理念的SPG。在现实中最为欣赏的球员是门迭塔，欣赏他永不停歇的脚步和旺盛燃烧的斗志。

喜欢足球、游戏、简单平凡的生活，努力过好每一天。我是阿迪，你好吗？

光荣SLG缘何攻略不多

厦门 柯丸：你们好！偶想问一下“编辑部中有人玩《太阁立志传V》吗？玩的人多吗？”本人这个暑假沉迷于此神作中，并狂热地迷上了日本战国史(UCG总第104期44页起的特稿——《战国无双历史笑谈》偶可看了N遍，N>20。更夸张的是因为篇末写着“如果大家真想了解日本战国历史的话，推荐看看赤军的长篇巨著《宛如梦幻》”，偶对此深信不疑，结果跑去新华书店寻找这本神书，还请服务员小姐帮偶用电脑查询——结果是可想而知的……实际上这还是拜偶们的日语精读课老师(有个会玩游戏的老师真好！)所赐——正是在这位大大的正确指导下，偶毫不犹豫地踏上了“太阁”这艘“贼船”不不不，是豪华客轮才对。好，言归正传。虽然《太阁立志传V》是PC GAME，但听闻不久后会有PS2版推出，不知消息是否属实？若是真的的话，恳请UCG大神一定要做一篇(或多篇)完美研究！毕竟在精美的杂志上看的完整攻略与网上看的那些还是有很大区别的！拜托了！拜托了！拜托了！お願いします！

如今说到光荣(Koei)，大家都会想到《真·三国无双》、《红海》这些游戏，几乎都忘了光荣的老本行SLG了。纱迦是从光荣《三国志》一代开始接触光荣游戏的，《太阁立志传V》自然也不会放过。回顾一下UCG做过的攻略，只有极少数几部光荣的SLG做过攻略。这主要是因为光荣的SLG的PC版往往会早于家用机版数月甚至半年推出，而且一般来说都会有PC中文版。很多时候当PC中文版推出之后，家用机版也还未推出。目前PC上的《太阁立志传V》繁体中文版就已经推出了，而《太阁立志传V》的PS2版要在8月26日才能正式发售。

当然这也并不是说对于光荣的SLG以后也不会制作攻略了，像《三国志战记》、《决战》这种家用机原创作品是肯定不会放过的。另外如果遇到大受好评的作品(比如PS上的《大航海时代Ⅳ》)，攻略也一定是少不了的。

脑筋急转弯

moto提供

以下谜语，各打一位小编的名字，答案和解释在“读编往来”内找。

紧急刹车

③计程车　　④飞机场　　⑤加菲的老婆

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～110期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》(2002年)，定价17.6元；《游戏·人》第三辑、第四辑、第七辑、第八辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5、6，定价9.8元；《最终幻想 编年史》，定价28元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

轻轻松松答问题 快快乐乐拿奖品

只要认真回答下面的全部问题，并将答案在9月15日之前寄往以下地址：

兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　　邮编730000

便有机会获得由中国移动提供的奖品！本期有30份奖品等着大家来领！中奖名单将登在11月A杂志的“读编往来”中。

动感地带相关问题

1.“动感地带”(M-ZONE)的品牌口号是什么？

a.我的地盘 听我的　b.我的地盘 我作主

2.您通常是通过什么渠道了解到“动感地带”(M-ZONE)的相关消息的？(多选)

a 报纸 b.杂志 c.电视 d.网络 e.广播

f.户外广告 g.别人介绍 h.其他

3.您认为“动感地带”(M-ZONE)这一品牌的形象比较符合哪些特点？(多选)

a.动感活力 b.年轻时尚 c.大众的、普及的

d.有个性的 e.实惠、价廉物美的

f.以上都不符合(请注明您认为符合的特点：　　　　)

4.在过去半年内，你是否听说或者使用过如下业务？(多选)

短信 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

彩信 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

彩铃 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

12590语音杂志 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

MO手机上网 (a.没听说过 b.听说过但没使用过 c.使用过)

5.在过去的一年里，你知道如下哪些“动感地带”(M-ZONE)赞助的活动？

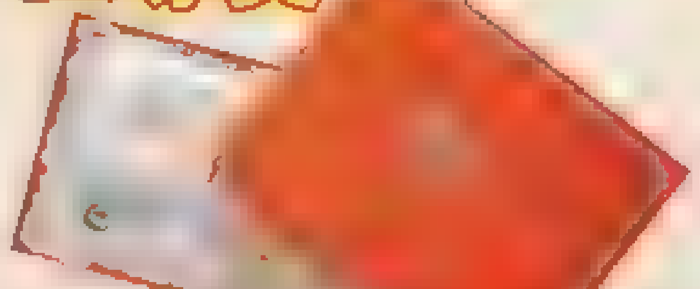
a.“动感地带”2003中国大学生街舞挑战赛

b.第五届CCTV MTV音乐盛典

c.第十届华语音乐榜中榜

d.“动感地带”第十三届广告金犊奖

二等奖



三等奖

个人信息：

你是否为“动感地带”用户？

A.是　　B 不是

回答“是”的请接着回答以下问题：

1.您决定选择“动感地带”(M-ZONE)的主要原因是什么？

请按照重要性排序：

a.朋友推荐 b.价格 c.业务(请注明哪些业务　　　　)

d.促销 e.品牌形象特点

回答“不是”的请接着回答以下问题：

1.您为什么没有选择“动感地带”(M-ZONE)？

请注明原因：

2.请问您是否会在未来的半年内考虑使用“动感地带”(M-ZONE)这一品牌？

a.会 b.不会(请注明原因：　　)

年龄：

性别：

职业：

手机号：＿＿＿＿＿＿＿＿

身份证号：＿＿＿＿＿＿＿＿

周杰伦亲笔签名CD 10个

ZONE礼盒 10个

M-ZONE T-shirt 10个

陕西 135XXXX8774：年末《生化危机4》就要发售了。嗯，《生化危机全书》能不能加印，或出个《生化危机全书 Vol1.2》？内容就是《生化危机全书》加《生化危机4》。

增加一点内容就又拿出来卖一遍，这可不是我们一贯的作风。说起来业界最擅长这种把戏的，大概就是CAPCOM了。就拿《街霸》来说，老的那些DASH、TURBO、SUPER版这里就不说了。去年12月18日，CAPCOM在日本发售了PS2版《至尊街头霸王Ⅱ》，今年7月22日又在日本发售了PS2版《街头霸王Ⅲ三度冲击》。而CAPCOM在美国发售的是PS2游戏《街头霸王周年纪念版》，其内容包括了《至尊街头霸王Ⅱ》和《街头霸王Ⅲ三度冲击》。由于《至尊街头霸王Ⅱ》和《街头霸王Ⅲ三度冲击》只有日版，而《街头霸王周年纪念版》只有美版，所以算不上冲突。但前两天刚传出消息，今年10月CAPCOM又要在Xbox上推出日版的《街头霸王周年纪念版》，实在令GOUK和胜负师这两位刚购入《街头霸王Ⅱ三度冲击》的小编目瞪口呆。幸好日版的《街头霸王周年纪念版》只有Xbox版，而且还对应Xbox Live，不然……

北京 火星小虾：这是我第一次给UCG发短信呢，我是从第68期开始看贵刊的，有一句话我憋了好长时间了……胜负师大哥啊，你真的长得那么见不得人吗？大夏天的，你脸总盖着擦桌布会不会长水痘啊！

关于胜负师为何要打扮得如此神秘，推荐大家去看看李连杰的《冒险王》，“唐僧”罗家英在片中对神秘人有非常独到的见解。

广西 135XXXX1482：我觉得LIKY掌机王的宝座有退位的趋势，希望他能迷途知返，回头是岸

这位读者大概是觉得LIKY最近在杂志上露面少了吧，这是因为LIKY最近一段时间身体不好，需要静养，这样在杂志上露面的机会自然就少了。不过马上LIKY就将以最完美的状态投入到工作中去了，请大家继续支持！

四川 花洁：总觉得UCG的出刊时间很诡异。今天是8月6日，可我就买到了9月A的杂志，平均下来足足快了一个月，希望能规范出刊时间。

以前就回答过这个问题，不过现在UCG又有了很多新读者，看来有必要再解释一遍。我们的祖国幅员辽阔，这使得每期我们的杂志印出来后并不能在全国各大城市同时上市。当身处内地的读者已经拿到当期杂志正看得津津有味时，一些边远地区的读者可能还得等上十天半个月才能拿到。为了保证全国的读者都能够在这个月内看到当月的杂志，我们的出刊时间不得不提前。其实出刊时间提前可以说是期刊的运作模式，大家只要稍微留意一下身边其他杂志，就会发现这并不是什么稀奇的事情。大家只要记住每隔15天就有一本《游戏机实用技术》上市就可以了。

浙江 刘其声 [illegible]康？！》真是不错、可[illegible]

不能因噎废食，该玩的还是要玩的，只是玩的时候要注意，不能无节制地玩下去。

江苏 135XXXX7772：《游戏机实用技术》总体来说还是不错的，但多数都是家用机内容，像我这样以街机为主的人就没有什么可看的内容了。建议多加街机，在国内没有街机专门志，UCG可以开拓。

90年代是国内街机业最红火的时候，编辑部中纱迦和胜负师都可以算是玩街机出身的(笑)，但由于众所周知的原因，目前国内的街机业已经彻底衰退了。其实不光是国内，日本方面也是如此。过去日本有多本街机专门志，目前只剩下了一家。希望在不久的将来，街机业能够复苏。

启良：本人最关注《格斗之王 最强冲击》。原因是本人20岁，但是已经玩了10年《格斗之王》了，怎能不给它面子！

从目前的情报来看，《格斗之王 最强冲击》只能用“素质平平”来形容，但由于SNK铁杆众多，所以它算得上是8月值得关注的游戏之一。SNK此前的作品3D化都不成功，让我们寄希望于《格斗之王 最强冲击2》吧！

BIOSH2004：本人是《游戏机实用技术》的忠实FANS，买游戏机已有3年了，对该杂志已有了深厚的感情。我是从第42期开始买的，直到现在的第109期，我都买过。虽然第1～41期我没有看过，但我看到了这本杂志的不断进步，只希望你们杂志能够越办越好。

顺便说一下，本人是《生化危机》的老FAN了(2代1小时45分爆机)，看了贵刊出版的《生化危机全书》后感觉很精彩，而每次杂志上的《生化危机》的报道也很及时，我很满意。^_^

呵呵，“《生化危机》系列”在编辑部内FANS如云，也不乏高手，大家都异常期待即将推出的《生化危机4》。个人感觉，《生化危机4》应该是国内所有NGC玩家的必买之作！

长沙 黄彬：上期台历不愧为“纸片马里奥”，被我家电扇一吹就飞走了，不过还是非常喜欢本期的赠品，希望能看到更多这样的赠品！

另外最激动的是听到了阿修罗的原声。虽然不是专业配音的，但是我觉得这样的方式非常不错，能拉近我们的距离。而且能够更投入地把他所要表达的东西看完，希望多多发扬。还有游戏广告也是本人最爱，希望每期都能看到精彩的游戏广告。

大家对9月A Gamehalo里阿修罗的主动“献声”评价似乎都不错啊！其实早在去年PS2《第2次超级机器人大战α》推出时，阿修罗就在Gamehalo里献过一次声了。以后众小编在Gamehalo中出现的几率也许会增加哦！

宁波 袁捷：很希望能看到像原版大片DVD版那样的Gamehalo，可惜在现阶段那绝对是不可能的。

时代在变，就好像过去无法想象电玩杂志会每期赠送VCD一样，也许在不久的将来就会开此先例哦！

牡丹江 刘延飞：本人还有1个小小的建议。希望能够创立一个类似于《绘梦人》的版块，主要介绍日本著名的声优，包含角色、图片、简历以及经典对白。

你的建议我们很早以前就已经想到了，我们甚至连制作人选都已经想好了，编辑部内有的是“恋声癖”患者。大家喜欢的是声优的声音、画师的图画，但声优不同于画师，图画可以在纸上印出来，声音就无法用纸张来再现了。所以一直没有推出这样的栏目。

近视眼也可以遗传！

上海 翁伍浩：看完9月A的特别企划《谁动了我的健康？！》，感到UCG和医学教授好关心我们哦。哎，为什么我一个LIGHT USER眼睛如此近视，而我好多同学是CORE USER，但他们却不近视呢？是不是游戏方法问题呀？

我也认识不少游戏玩得疯、但视力好得出奇的人，相信各位读者也遇到过这样的人。这是因为导致视力下降的原因很多，除了玩游戏之外，看书、看电视等等也会令视力下降。当然，正确的游戏方法也是很有必要的。在此建议大家多看看上期特别企划。

另外，近视也同样是可以遗传的！高度近视是常染色体隐性遗传病。当自己是高度近视眼时，与高度近视眼（600度以上者）结合，子女发病的机会在90%以上；如果与近视眼基因携带者结合，子女可能有半数是高度近视；而同正常视力或中低度近视者结合，子女发生近视眼的机会是1/10。

“为革命，保护视力，眼保健操，开始！”……

看到这里，我好像回到了学校一般，呵呵。但我也只是在小学和初中的时候还会做做眼保健操，到了高中——唉，那些老师们巴不得一天是48小时，一点空余时间都不给我们。我们整天在习题间游走，连做眼保健操的时间也占用……也许，这就是高三吧！*_*所以，在看见这期的“特别企划”时，我有一种莫名的亲切感。不过印象中眼保健操不是只有四节的吗？而且说实话哦，这期的特别企划的作用已经不只是局限于玩家了，对于整天坐写字楼，面对电脑的上班族来说一样适用呀！都是在提倡健康生活！工作固然重要(或者说游戏固然重要)，但健康更不能忽视。有时候上班族或者玩家全身心地投入到工作中或游戏中，待到完成任务后却只感觉腰酸背痛腿抽筋！我经常在以往的“小编寄语”中看见D·S さん说要去锻炼锻炼，看见GOUKIさん说要去踢踢足球……打怪练级固然重要，但是身体比什么都宝贵，所以保养刻不容缓。只有身体健康了，工作才能事半功倍，玩游戏才会玩得更舒服！所以，“合理安排时间，享受健康生活！”不可忽视自己的健康呀……我要把本期特别企划打印出来贴在墙上随时提醒自己！

陶轶鹏

保持健康刻不容缓！

一句话点评

TO《WE8》：我无法想象明年这个时候我将不屑于再玩它，就像现在不愿再玩《WE7》一样。 辽宁 爱足球的大连玩家

TO《幻想水浒传4》：炎热的夏天，它把我带入了大海，让我在家里体会大海的魅力！ ——安徽 詹超华

TO《多鲁亚加的噩梦 不可思议的迷宫》：怪不得《风来之西林GB3》迟迟不肯发表。 ——上海 王新君

TO《红侠乔伊》：恶搞与热血的完美结合，绝对Viewtiful！

——广州 SONIC.D

TO《宇宙巡航机V》：它让我和表弟想起了十多年前在FC上快乐地玩《沙罗曼蛇》时的情景。

——与李可文同志同年同月同日生并希望好游戏越来越多的刘富国

TO《续我们的太阳》：它第一次让我喜欢上了夏天的太阳，就算皮肤变成了暗黑状态也在所不惜。(不知道强哥用了什么牌防晒霜，又白又嫩。)

——南京 陈磊

TO《天诛 红》：最满意是《天诛 红》，俺也不会说，就是喜欢抹人家脖子和给别人开膛，可能是看杀猪看多了！ ——黑龙江 钟一

TO《街霸Ⅲ三度冲击》：人类原始武器的超华丽演武。眼睛的节日，手指的受难日。 ——河北 毛杰

TO《天诛 红》：轻轻地我来了，正如我轻轻地走。我甩一甩衣袖，不留下一条活口。 ——江苏 137XXXX6709

TO《最终幻想》：最终幻想，传世经典。世之瑰宝，呼风唤雨。波澜壮阔，如诗如歌。缱绻恋情，生生不息。纵观当今，无出其右。望眼欲穿，今冬明春？

TO《鬼泣3》：恶魔血腥世道，鬼会哭，但丁谁可匹敌！右枪左剑，魑魅几曾得活！维吉尔复雷蒂，至此时恩恩怨怨。猎魔人，怎一个酷字了得！

—江西 谢志勇

TO《WE8》：如果你是游戏迷的话不容错过；如果你是球迷的话，恭喜你，转职为游戏迷的机会到了！ ——北京 袁潮

本期的宝物

《死或生Ultimate》推出在即，TECMO除了各种周边不断推出之外，也推出了一本DOA FANS必看的“宝书”！这本书名叫《DEAD OR ALIVE HISTORY ～Team NINJA FREAKS～》，全书175页，定价2625日元，里面收录了200多张人物设定原画和对开发者的访谈，从最早的一代到最新的《死或生Ultimate》统统均有收录！本书还附带一张DVD，不过DVD里收录的全是壁纸，而且绝大部分都是见过的，所以价值不高。公正地说，这本书的内容以文字资料为主，不懂日语的话就没有什么价值了。虽然设定原画比较珍贵，但都不大，如果是当画集去买的话到手之后可能会有失望的感觉。

小技巧：快速记忆游戏公司网址

经常有人来信询问众小编为何有那么多好看的游戏图片，其实每个游戏的官方网站上都会有不少好看的图片，只要去逛逛就会大有收获。不过游戏那么多，怎么能够记住它们的网址呢？其实这是有诀窍的。

若要寻找一个游戏的官方网站，最好是先去制作或发行这个游戏的公司的网站。如果是刚刚发售的新游戏，那么一进入公司网址之后应该马上就能看到这个游戏的官方网站链接。于是现在问题已经简化成了如何快速记忆游戏公司网址。现在我们以各大游戏公司的日本网站为例进行说明。

一般说来，日本游戏公司的网址都是这样构成的：

www.公司英文名.co.jp

公司英文名就不用说了，像Capcom的官方网址就是www.capcom.co.jp，Konami的官方网址就是www.konami.co.jp。基本上我们熟悉的日本厂商的官方网站都可以用这个原则套出来。

脑筋急转弯答案！

就算答案再牵强、再白痴、再变态，大家也不可以破坏世界的和平！

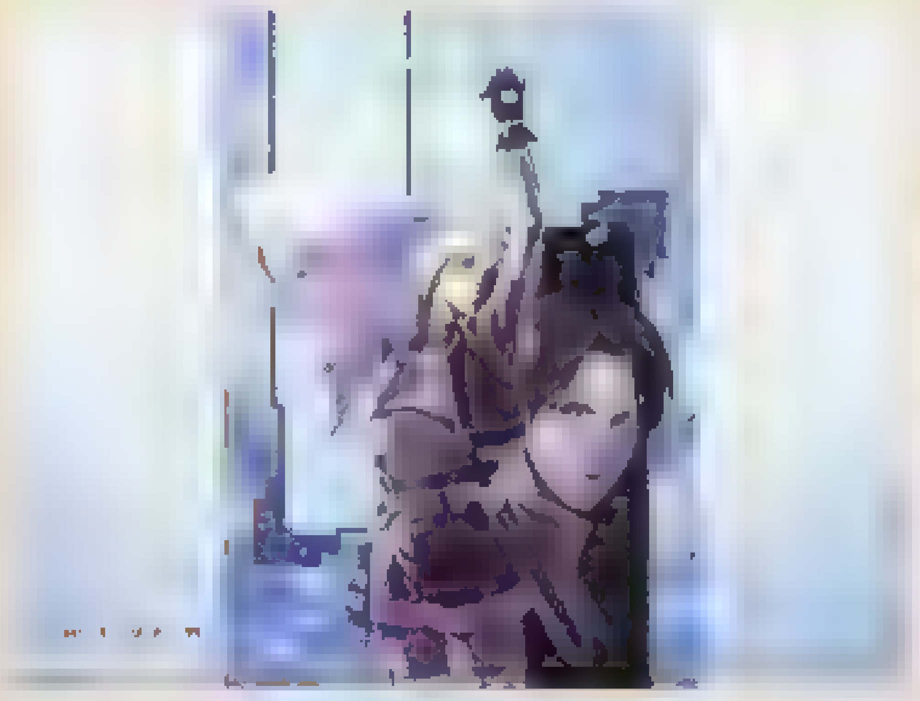
①卡伦(轮)②纱迦(杀价)

③D·S(计程车又叫的士，的士的拼音DI SHI，简写为D·S)

④泰(太)坦⑤猫太

下期是《游戏机实用技术》2004年10月A 总第112期

一百零八星的四度演出



幻想水浒传IV

完全攻略堂堂登场！

下期关注作品

东京魔人学园外法帖血风录

格斗之王最强冲击

大受好评的动作RPG再度出击！

召唤之夜 铸剑物语2

9月掌机最强作品

人气企划“十大”系列第六弹即将登场！

夹缝中成长的游戏业——游戏史上的十大？？？

经常听一些朋友说：“国内的游戏圈环境实在太差了，政府管得严，社会不理解，好像做游戏的就是在引导小孩子玩物丧志，你看看人家国外……”。国外？似乎在多数人眼中，美国、日本等游戏大国对于游戏天生都是抱着非常宽容的态度的，殊不知，在那视频游戏鸿蒙初开的年代里，这种新生的娱乐方式在世界各地都是从夹缝中一点一点坚强地成长起来的。对比国外，我们不难看出国内游戏业的未来……

Gamehall

更多精彩内容、华丽影像，尽在10月A

小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

LIKY

☆获得了一段难得的假期，马上就将以全新的姿态投入到工作中去了！

☆放假期间回自己的母校转了转，故地重游的感觉真是说不出的惬意啊！

☆NDS的新造型看起来不错，比今年E3上公布的样子好多了。72款日版游戏的阵容听起来很是吓人，不过谁知道里面究竟有多少值得一玩的作品呢？

☆铭风正在向我学习，添购了不少装备，这家伙其志不小啊！不过他平时玩电视游戏的时间也不少，不愧是在掌机和电视游戏中两头奔走的“边缘人”。

阿修罗

一直在对自己说，这不是真的！《机战》总算推出了NGC版和《OG2》啦，居然还要出OVA动画！现在在年底除了两大掌机的计划之外又多了两大《机战》，造化弄人啊！

装了一个MG的FREEDOM，是自己几年来完成度最高的一个模型，还比较满意！（不过没法和高手比，就不拿出来献丑了。）

因为某些原因重新玩了一遍《凯恩的遗产 挑战》，再次感叹游戏剧本的出色。希望Crystal Dynamics在接手《古墓丽影》以后能够在保留其出色的动作性的基础上对剧情进行一些强化。

电话杀虫！（*^_^*）

▲摇啊摇，摇到外婆桥！即将推出的1/6塞奥拉人形，比原画还要可爱哦！

卡伦

★在隔了一年多之后，《PS2专辑2》也终于要和大家见面了。从半年前开始，本书便由本人和SOUL开始了筹划进程，现如今也终于能将成果奉献给大家了！

●友情强力舍身推荐《PS2专辑2》附送的DVD MV大集合！卡伦剪这些MV可真是花了不少时间的……

◆中国队……算了，不说了，那真是令人郁闷的一晚……

“如果有一天我不见了，你会怎样？”

“我会去找你。”

“如果找不到呢？”

“再继续找，我会一直找，一直一直一直找，花一辈子时间去找。”

——《人鱼传说》

▲整理硬盘时无意中发现的一张图……

星夜

☆忽然发现GOUKI刚买的《街霸》摇杆的连发功能在《星海3DC》中相当有用，而且手感也相当不错，看来自己要买一个了。

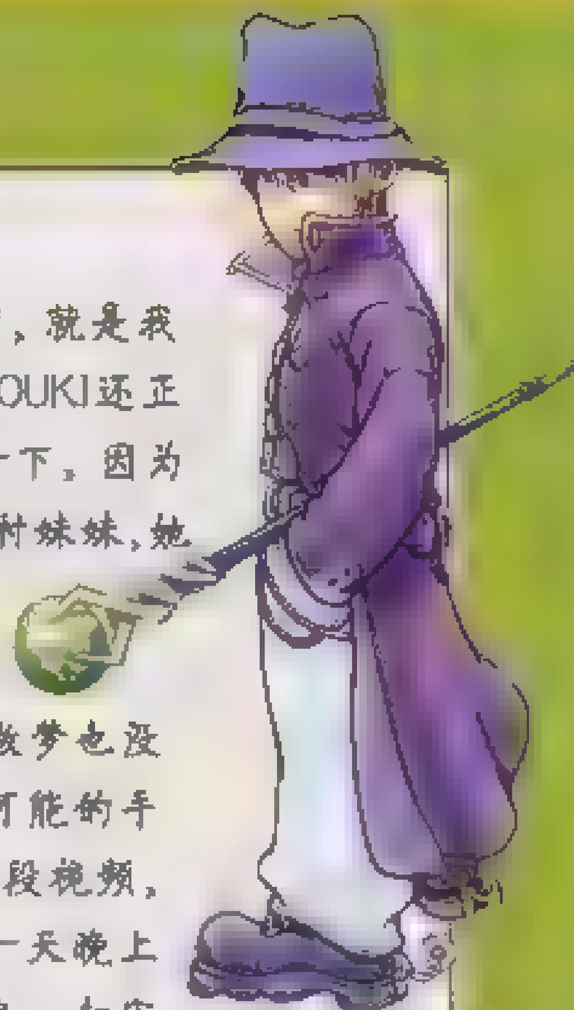
☆《V&B》最高强度超过1100，暂停中。

☆《星海3DC》继续进行，全角色FD难度全手动模式通关，正测试各角色的招式性能和CB连技，也发现了一些之前忽略的东西，再度热血中！

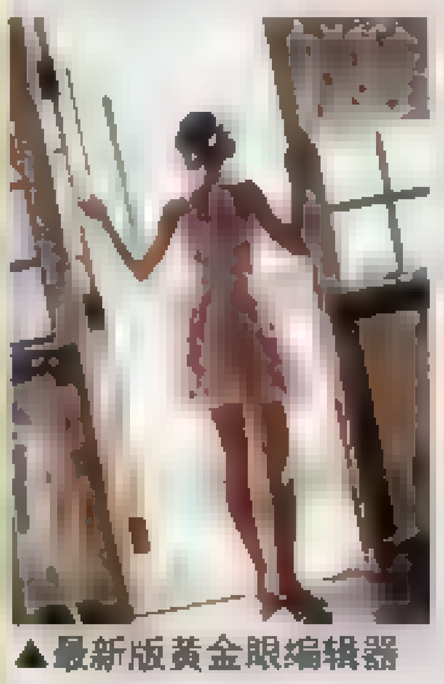
☆《火焰之纹章 圣魔之光石》和《仙乐传说》是近期最期待的游戏，为了迎接后者的到来，决定开始玩NGC版的《仙乐》，拿来了邪魔的全套装备：NGC+《仙乐》+NAMCO官方惟一攻略本，即将开动！

☆严重缺钱中，但是该买的书还是要买的，该买的游戏也是不能错过的……

泰坦



◇那天GOUKI神秘兮兮地跑来告诉我，说他得知了一个秘密，就是我原先写的黄金眼编辑器标题栏上的女孩的名字，叫桐村萌绘。GOUKI还正经八百地指责我有“某莉”倾向。我觉得这件事我有必要解释一下，因为各位编辑也会在书印出来的时候翻阅别人小编寄语——这个桐村妹妹，她有一张相片，我非常喜欢，当时看过真是眼前一亮，然后黯然神伤，自叹没有Lv.99的桃花运别想碰到这种女孩，但我得说句实话，那就是我做梦也没想到她今年只有15岁。后来我通过一切可能的手段得到了桐村妹妹的大约300张相片和几段视频，差点就让日本的朋友帮忙买DVD了。有一天晚上坐在电脑前把那些收藏从头到尾看过一遍，却完全找不到任何感觉。这件事情让我发现，有时候我喜欢的可能只是某个女孩子在某一个瞬间（比如某一张相片中）的样子，说白了我喜欢的就是一张JPEG图片（可能还包括图片中的情景），而不是她本人……当我喜欢一个电影中的角色，有时会忽略掉演员本身，这也许是原因之一。



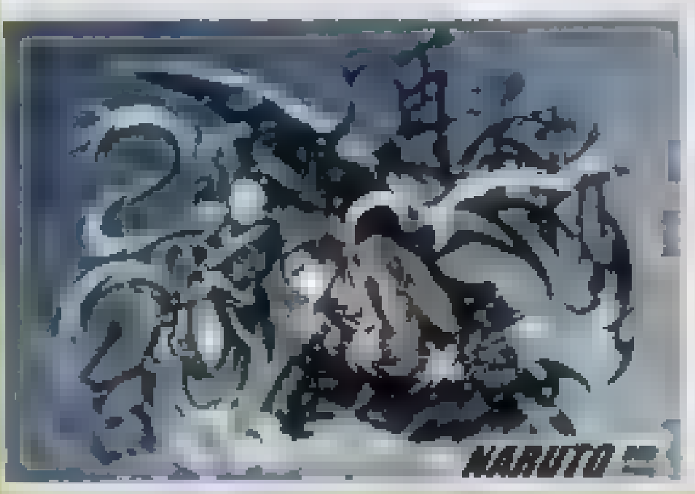
▲最新版黄金眼编辑器标题栏LOGO的全图，也是这位桐村姑娘。

D·S

◆在亚洲杯上中国队痛失好局，这使近期比较关注足球比赛的我郁闷了许久。但路还是人走出来的，希望我们的奥运健儿能在希腊大显神威，勇夺金牌！（PS：很久没有喊口号了，感觉还是很过瘾的！）

◆最近吃饭的成本大幅上升，其实自己找找原因，并不是因为口味变刁了，而是在外面吃饭的口感越来越趋向统一。即使吃饭的场所换了，吃的东西换了，可胃口却偏偏没有改变，实在是觉得自己越来越难伺候了……

◆看到《超级机器人大战GC》已经公布了，这让几乎已经对GC死了心的我又重新点燃了带有怨念的欲望。可是想想年初自己定下的计划，看来只能作罢了……希望到时候编辑部中的阿修罗可以借给我玩啊！



◆晚上睡觉前的习惯由听CD改成了读诗集，不知道自己最近为什么对以前很讨厌的文学产生了兴趣，大汗……

纱迦

☆日本的小说似乎都是这样的：小开本、直排、从右往左看，外加一些在其他地方绝对见不到的黑白插画。有机会的话也想买几本来看看。啊，突然想起来了，原来我的日文水平还未够班啊！

☆集英社一年一度的“骗钱计划”再开——2005年月历预定开始！这次共有9套月历可供选择，个人对其中种村有菓的那套最感兴趣，壁挂式，A2大小，一定不错。再看看发售日期——12月3日，当我没说吧！

☆周杰伦新曲《乱舞春秋》中有不少《灵魂能力Ⅱ》中的台词和音效，赞一个先！

☆种村有菓的全新作品《绅士同盟+》已经开始连载，有机会的话一定要看！

阿迪

曾几何时，阿迪从未想过有朝一日能够进入这个志同道合的集体。但从事与游戏相关的工作，则一直是个人的理想。有一份与自己的兴趣相同的工作，是一件多么幸福、幸运的事！或许有人说不能把兴趣作为工作，这是经验。但，至少阿迪不那么认为。就让时间去证明吧。

看球的时候从不带有任何倾向性（中国队的比赛除外），或许这并不是一个球迷的表现。纯粹只是欣赏一场球赛，就是那么简单。

或许门德塔是个例外，个人非常喜欢他的风格，也以此作为自己模仿的对象。认真去对待自己所珍惜、热爱的事物，哪怕最后一刻也不要停止奔跑的双脚。

www.plumbook.cn

胜负师

【】“神作3.3”继续研习中。正如伟人所说，“越深入其中越发现自己无知！”每天与GOUKI、沙罗等人互K几局的感觉不错，希望可以长久保持。

【】最近极限影像的投稿又多了起来，对此情有独钟的胜负师自然心中十分欢喜，毕竟“极限影像”一词可是由小胜生造的哟！呵呵……

【】小周的新专辑不错，个人比较喜欢《七里香》、《借口》、《搁浅》、《外婆》，最喜欢的是下面这一首……

【】琥珀色黄昏像糖在很美的远方，你的脸没有化妆我却疯狂爱上。思念跟影子在傍晚一起被拉长，我手中那入场券陪我数羊。薄荷色草地芬芳像风没有形状，我却能够牢记你的气质跟脸庞。冷空气跟琉璃在清晨很有透明感，像我的喜欢被你看穿。

▲神作桌面，已保持了一个月。

邪魔天使

◆《蜘蛛侠2》让我看到了一个真实的英雄，托比那帅气的脸让我马不停蹄地跑向了《奔腾年代》，去寻找那个富有感染力的骑手。至于已经亭亭玉立的邓斯特，让我又将许久没看的《夜访吸血鬼》拿了出来，当然，目的不是为了看她，而是更迷人的布拉德·皮特。(^_^)

◆对于那些看我玩《WE8》而瞪大双眼的人，不要奇怪，虽然你们没看过我玩《WE》，但这并不表示我不玩《WE》。让偶把偶们大国的数据和特技全部改满先……

◆幽默感是不可或缺的东西，没幽默感，生活就显得索然无味。

◆近期流行语：I'm back！……Oh,my back……(我回来了！……哎，我的背……)

猫太

◎《蜘蛛侠2》果然要看电影才能感受那进化的革命！比起上一部有了质的飞跃，不但动作的花巧度提升了几个档次，而且也加入了更多的搞笑场面。虽然那天刚做完手术，但忍着麻醉药失效的痛楚去看也觉得十分值。

◎《流行之神》，之所以要取这个名字是因为游戏中收录了大量日本民间流行的鬼怪故事和常识，懂日语的玩家绝对要一试。真不愧是日本一Software的作品呢！

◎本期猫属性预言——凶。人生总是有起有落，不应该老在徘徊过去的错失，应该总结所有的经验迈向美好的生活。

◎《PS2专辑》第2辑即将发售啦！记得猫猫刚来编辑部时刚好能赶上第1辑的制作，能见证一本自己有份参与的好书诞生是编辑最能安抚自己不断加班痛苦的最好良药。

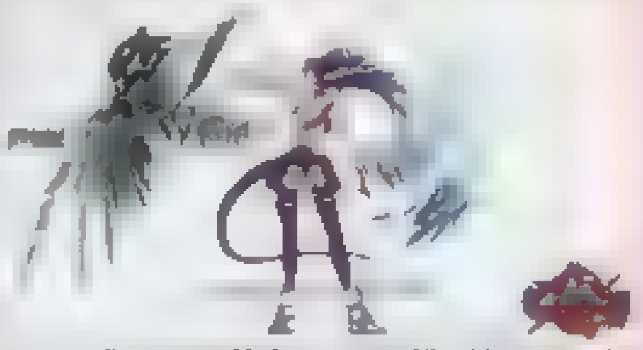
◎最近在收取Email时总会发现有一大堆垃圾邮件，大多都是以十分长的英文为标题。读者们以后来邮尽量不要用类似的标题，不然会有在混乱中丢失的危机。

◎本期推荐的歌曲当然就是安培麻美的《情熱セツナ》(《洛克人X 突击任务》主题曲)。

沙罗

有一个问题一直想问问大家，就是关于不少游戏的剧情攻略。大家是希望看到对白式的“纯天然”剧情，还是希望看到类似小说之类的以描述性内容为主的剧情呢？前段日子也有不少玩家提出了这个问题，所以个人还是希望能够做出一个小小的统计。欢迎大家来信告知您的想法。

《DQ Ⅷ》传闻定于11月25日发售，不管是不是真的，游戏在年内发售的可能性已经相当高了……就让全国的所有《DQ》FANS一起来期待这一作的来临吧！哦对了……在那之前，还有《FE》等一堆游戏在等待着我……咳咳……



▲玩“《罪恶装备》系列”从没用过DIZZY的自己前不久突然发现，原来她的挑衅和吹飞攻击是如此搞笑。

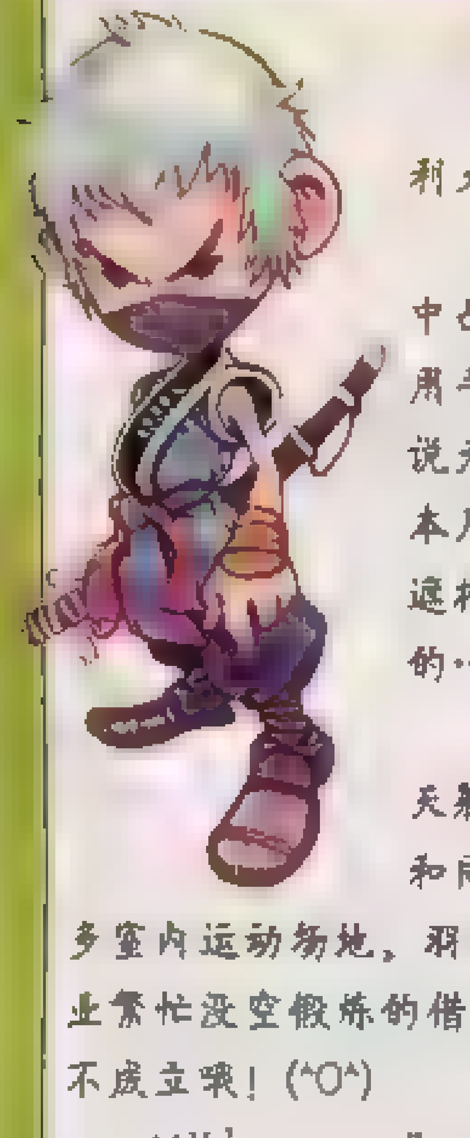
GOUKI

●做完上一期杂志就和猫太等人一同欣赏了《蜘蛛侠2》的首映，竟然还抽中了一个《蜘蛛侠》的风筝（蜘蛛和风筝有什么关系？），送给了带伤坚持观影的猫太。电影感觉比第一集要好上不少，除了特技更为纯熟之外，剧情的“意外充实”是最让人惊喜的地方。接下来的目标应该就是《怪物史莱克2》吧！让我们期待一下那只“班德拉斯猫”的精彩表演。

●最近Gamehalo的制作阵容再度得到加强，希望最近Gamehalo的变化能够让诸位满意。

●《WE8》的大幅改动让人有点应接不暇，那种玩不过来的感觉又回来了。首日出货量100万，实在是可喜可贺。本作的阿根廷队给人的感觉相当……奇怪，头重脚轻的阵容不说，单单只是锋线上那两个完全莫名其妙的替补前锋就够让人难受了——特维斯呢？里克尔梅呢？科洛奇尼呢？

●《PS2专辑2》即将发售，看着卡伦天天“埋”在影像编辑室剪MV做字幕，嘿，听说做一件事情做多了就会上瘾，那以后的字幕工作就全拜托你了，卡伦！



多边形

○窝囊！悲愤！耻辱！（PS：咱们再来一起拜一下贝利大神！）

△抽空看了一场《十面埋伏》，就总体感觉而言，电影中凸现了非常典型的“张艺谋风格”，作为他擅长的色彩运用手法在影片中又一次得到了极致的展现，仅从这方面来说无疑是一次绝佳的视觉盛宴！只可惜逻辑不清的剧情让本片黯然失色，诸位明星的演技也被近乎“搞笑”的台词所遮掩，看来张艺谋下一部电影回到文艺片的老路上是正确的……(－_－b)

□虽然天气越来越热了，但各位学生玩家朋友可不要成天躲在空调房里玩游戏啊，适当地增加一些户外运动，例如和同伴去踢踢球，晚上和家人出去散散步，而且现在也有很多室内运动场地，羽毛球、乒乓球、还有攀岩都是很好的体育运动，平时学业繁忙没空锻炼的借口在这时可不成立哦！(^O^)

×It's a small world, isn't it? Suddenly meeting you maybe doesn't mean anything. But accident always comes with reason. Life will never run short of surprises, doesn't it? (*^_^*)

▲红白机20周年纪念手机链，共4款。居然是Banpresto生产的，都很かわいい哦！

SOUL

■看了首映的《蜘蛛侠2》，个人无责任乱评：动作场面的精彩程度比预想中的要低一些，当然已经很不错了；剧情倒是比想像中的还要更出彩。之前因为有些电视节目泄露剧情，害得我提前知道了一些剧情…… (>_<)

■最近看到两句话，觉得很值得回味，和大家共享——“错误，也有其存在的意义，因为有时候只有经历过错误你才能知道什么才是正确。”、“在梦里，梦是真实的——直到你醒来。”(●－●)

■完成了令人惊喜的《洛克人X突击任务》，接下来今年最期待的作品之一是《杰克3》，这一代似乎更加大暴啊！但是——本以为今年仍可以像去年玩《杰克Ⅱ》(10月14日)一样，在年末商战之前玩到《杰克3》，结果发现《杰克3》发售日定在11月16日……典型的年末商战期，那是无数大作集中的日子…… (⊙_⊙)

■上期和大家提到的P工ィナ刊？是这期封底广告的《P?2专辑》Vol.2了，经过半年时间以来的筹备、制作终于快要完成……PS2玩家这次千万不要再像上一辑那样错过了。\^o^/

www.plumbook.cn

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

《机战》啊《机战》！年底除了 NDS 还有两款《机战》可以玩啊！在这里告诉各位画友，如果你们今后多投一些《机战》的稿子……还是要经过阿修罗的审查的！（爆）以前也说过，“游风艺苑”选稿的标准主要是画功和创意两条，只要是好稿子都有机会。阿修罗是不会因为偏爱某个题材而对这类画稿特别照顾的哦！

◀哦哦哦！蝙蝠侠啊！新的电影已经开拍了，到时候又少不了推出很多游戏应景的！

南京・KAZJYA

北京・可可

▼本期最出色的稿件！作者将里昂和乔伊合成了一体，形成了一种独特的风格，连《恶魔城》的标题都“难逃魔手”……（什么！Q版？那不就成了《王子传奇 2》了？）

▲……不认识……据说是某女性向游戏的角色，可是俺是热血尼桑啊！（爆）

鞍山・神秘人

▲看不懂看不懂！不说的话应该没有几个人看出来这画的是《数码恶魔传说》里主角吞吃恶魔的景象吧……

常州・孙宏

杭州・苍真

▶第 04MS 小队？从来没有听说过！（旁白　笨，没有 04 哪来的 08……）可能是扫描的缘故吧，画面有点黑。

▲神秘人果然神秘！！隐了很久总算上线了这次复出再次给大家带来四格一幅。

www.plumbook.cn

编绘：广州陈杰

&3DM-SM
www.plumbook.cn

互动信箱

如果你喜欢UCG，不要吝啬任何一个赞美！
如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有不满！

良好的读编互动才能造就优秀的杂志

广西曹安：想点新创意吧，我 看到送海报就知道UCC想不出该送什么赠品了。

互动通道① 邮政信件

互动通道② Email速递 ucg@ucg.com.cn

互动通道③ 33557770 NEW

读者评8B最差内容

常熟袁晓丹：游戏动漫园的底色和字体的颜色太接近了,看得好累啊！

云南135****6909：黄金眼评分和底色颜色太相近。

河南139****2320：本期错误怎么这么多，小编们校对得好像不认真啊！

MAMOS：本期最差的是游风艺苑的四格漫画，不知所云，没有以前的编辑部的故事好。

上海张晓杰：本期杂志最不满意的地方：游风艺苑中四格漫画的素质不是一般的低劣啊！

南宁李宝健：本期杂志我觉得最不满的是《超级机器人大战MX》的剧情小说，写得好像越来越沉闷，看不下去……

河北139****7080：本期最不好的是机战MX，应多加些插图，像本期这样显得很枯燥，没耐心读下去。

德阳黄骏：最不满的就是攻略透解中《超级机器人大战MX》的版式，文字多而图片太少，看上去显得单调乏味。

肇庆张宇航：本期杂志我最不满意的是封面，整体色彩单调而且是暖色，图案也不大好看。

祁县王栋：这期最差的觉得是特别企划的《暑假防晒特辑》，没有一点意义，就是把前线狙击做到了一起，又加了些文字介绍。

编：关于封面、黄金眼评分颜色、动漫园底色、机战小说版式这几个方面我们已经开会通报过或与相关制作人就读者意见作出了讨论，确定了改进方案……了产生的原因，并在工作中……战的小说确实如读者所说，存在版式和文笔上的问题，我们已经意识到了，并对小说攻略这种形式进行反省，并在本期向大家作出调查以确定今后的制作方向。游风……漫画是因为故事构思不佳，我们的解决方案是……质量，并……曼的弊端，这样的策划我们今后会避免的。

读者对8B特别企划的意见

海南张建秋：8B的两个特别企划真是太好看了！电影游戏款款经典！

南京张程：太棒了！电影与游戏的完美结合,看得我食指大动,一口气买了五张DVD！望SOUL再接再厉，加油吧！众小编们！

上海刘纯贵：本期的特别企划非常好，虽然没有看过那些电影大作，但是经过改编的游戏还是值得一玩的。

简艺鸣：介绍了好几部我感兴趣的电影。另外，游戏推介竟然成了“特企”，偷懒吗？就差没有推荐度罢了。

汕头郑俊然：本期的特企做得很好，游戏电影相结合，本来就很完美，加上编者的精彩评述，绝赞！

福清吴清：对这期的特别企划俺特别满意,因为俺最喜欢看电影了，希望以后可以多做一些这种内容。

祁县王栋：SOUL的特别企划中电影介绍得详细，又加上了和游戏的对比，正好最近电影改编的游戏又疯狂推出，真正做到了点上！

上海张晓杰：电影和游戏结合也是现在娱乐业相互渗透的一个表现，放在一起做个企划倒也无可厚非；至于猫太做的《暑假防晒特辑》就不怎么样了，在我看来无非是把近期的重头游戏再介绍一下，和每期的新作发售表有严重的雷同，即使猫太为此付出了很多，我还是觉得比较失败。

武汉朱可：游戏加电影是我的最爱，没什么可说的了，我早就盼望类似的东西了。但那个《暑假防晒特辑》就有点牵强，我的意思是说这个内容不该放在这里，因为本期还有一篇类似游戏介绍的，《中文游戏大爆发》，按照这种逻辑不也该放在特别企划里吗？我个人认为特别企划的东西需要的是那种更有创意的内容,不该只是仅仅放一些单纯的游戏介绍。

编：本期关于电影与游戏的特别企划获得了绝大……致好评，不多说了。关于《暑……

礼 本期为读者准备的礼品

1名

5名

超Q版小编形象随意贴 随机2张/人

100名

问 向您征询以下几方面的意见

1.您认为本期的封面有吸引力吗？您是否喜欢？

2.您喜欢本期的特别企划和特稿吗？

3 您认为本期的攻略做得如何？有什么不足或错误吗？

4 您对本期的Gamehalo有什么意见？

5 近期刊登了一些游戏的小说攻略，但有读者提出意义不大，请问在了解剧情方面您希望我们制作小说还是仅做对话翻译？

读者对8B攻略的意见

南宁李宝健：本期的攻略作得还不错哦，只是《异度传说2》还会出剧情小说吗？好期待啊。

成都王希：这期最差的就是《异度传说2》了！大作攻略居然做得这么简陋！不可原谅！

汕头郑俊然：我最喜欢的是《特鲁尼克大冒险3A》的攻略，内容详实、插图可爱、排版新颖、文章有深度！

福清吴清：每期的攻略我都是必看的，这期也不例外。《寂静岭4》的攻略最棒了。

无锡郁晓青：本期攻略做得很好，特别是《寂静岭4》的攻略，写得很好，如果在一期全部登完就好了。

董天雄：强烈建议！一次全部刊登完《寂静岭4》的小说攻略！我不敢玩游戏，但实在是很喜欢这款游戏(有自虐倾向)，我认为你们的攻略很好，但每次都那么一点点，太少了，看起来不过瘾。下次一期刊登完吧！

韶关潘慧涛：攻略方面没什么好讲的，毕竟本人还没玩过，不过呢，我觉得《寂静岭4》和《机战MX》的剧情攻略不应放在同一期登出，看不完啊！

Hotses：《寂静岭4》的攻略连对话都翻译得很全，比网上的一些攻略看着舒服多了。

上海翁伍浩：《机战MX》的小说一般,风格和前一期有了很大改变,带有明显赶工的痕迹，没有了人物对话。

……的攻略占当期篇……以，我们还是不能这样做，还是要照顾所有不同口味的玩家。本期……静岭4》的小说颇受好评，……二来有比较完整的对话……期向大家请教……哪个更合适在……的见解吧，我们会非常重视这一调查并依此作出今后的方针。

读者对8B封面和赠品的意见

海南139****7630：封面和前几期比起来是最酷最有个性的！赠品略显得寒酸，为何不搞成海报大小？这种尺度什么都不是！强烈要求下期起送海报。

宁波袁捷：赠品还好，就是不要再跟我提这期封面了……

祁县王栋：这期杂志的封面好烫手啊！选图也不好，有复古的感觉。赠品嘛！到目前为止，见到这幅海报的所有人一致认为差得出奇。很明显，小编有应付差事的嫌疑！

获得GBA SP的读者　山西省祁县　王栋

上海张晓杰：封面的结城晶不是特别好，没有VR的感觉，倒是不少朋友第一眼错认为是隆了；赠品更是失败，这样比例的海报很不美观，猎狐犬六人组在最右边的心理螳螂居然都不完整，失败中的失败！

天津杨硕：这期的封面实在是失败　结大哥这张压抑的脸，再配合血红色的背景，再配合闷热的天气，实在是……

封开张榴莲：本期封面我不喜欢，不是游戏人物问题，而是背景是深红，整体看上去显得很旧，没有一种醒目的感觉，像林克那期多棒。

宜昌徐小东：8B的封面颜色搭配是近期最差的(虽然很醒目），炎炎夏日是否来点清凉的蓝色或来张泳装的MM也不错。

白振金：说实话我觉得你们的杂志封面挺土的。赠品小气，最好你们能做到不玩游戏的人为了你们的赠品去买你们的杂志。

福清吴清：这期的封面太过单调了,不过红色很养眼啊！赠品我很喜欢，真希望每期都送海报。

藤县严进忠:封面上的字的颜色很漂亮，就是那张图不好看，色调太暖了，现在可是夏天啊！

南宁李宝健：我不怎么喜欢这期封面的主色调，太过……

广东139****0112：本期的赠品双面海报挺好！不过这样的海报不舍得贴啊！少了一面多可惜！

鞍山葛峰：希望下次赠品能送塑料做的人物贴纸！呵呵,各位辛苦啦！

韶关潘慧涛：封面还可以啦，不过赠品怎有种可有可无的感觉啊，而且也实在是太难看了吧！

面的要点进行了分析，相关人员讨论并达成了共识。

读者对Gamehalo的意见

上海139****7140：这次的Gamehalo制作太完美了！尤其是《寂静岭4》的影像制作堪称经典，我当晚的噩梦可以作证！真希望能看到寂静岭系列的电影啊！

简艺鸣：这次播放的《寂静岭4》的剧情影像很好，可以让没有玩过或者不喜欢该游戏的朋友多一个了解的途径，结合书上的文字攻略可以更充分理解游戏剧情以及了解到游戏的特点。Gamehalo的优点体现无遗，希望这种做法可以继续下去。

汕头郑俊然：Gamehalo中除了广告精选和《皇牌空战5》开场动画给我点印象外，其他的感觉平平！

广西晋安：游戏广告精选很好看！建议以后多放些广告，毕竟国外的广告是文化，不像国内的广告是垃圾让人倒胃。

藤县严进忠：光盘中广告节的那个很好看，《寂静岭4》的也好看，就是看完《寂静岭4》后那些进球实在是一点也不好看，太影响看寂静岭的心情啦！

肇庆张宇航：开场CG+剧情影像+游戏广告+其他精彩内容-做得很好！

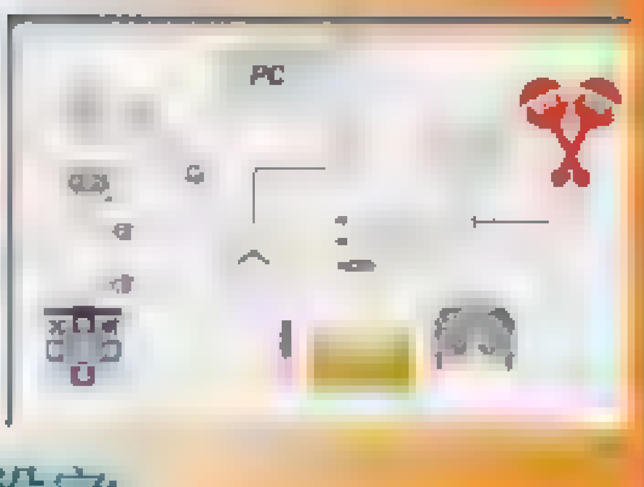
祁县王栋：《寂静岭4》剧情影像放在Gamehalo里最合适不过了，本来剧情小说只看了几行就看不下去了，影像把故事的精彩部分表现了出来，又吸引我把剧情小说全部看完，更期待快点看到下期结局，解开心中的疑惑！Gamehalo中的游戏广告最吸引人，太有创意了！在国内根本看不到这样的广告，希望以后多多的放出！

EMS　深圳市深南中路赛格广场二楼2573柜台
电话：0755-83685371 联系人：农小姐

最新推荐

#0403
USB三合一连接器

Trio Linker 功能介绍：
1. 支持PS™、GC™或DC™手制于电脑上使用
2. 支持PS™、GC™震动功能
3. 兼容原装PS™、GC™、DC™的手制及大部分的兼容手制
4. 拥有手制自设按键功能
5. 独立储存及载入游戏的按键设定
6. 同时在电脑上使用多个Trio Linker converter
7. 自选连续发射速度



公司地址：香港新界葵涌葵丰街33-39号华丰工业中心第　期11楼C座
电话：(852)2748-7098　传真：(852)2387-9849
联系人：（国外）胡小姐　melody@hkems.com
（国内）温小姐　helen@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com

Mj 梦境娱乐电器
Http:www.mjxxx.com
欢迎进入梦境　游戏网络商城

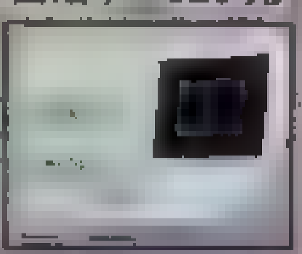
紧急通告：
目前“　　”沙尘暴遍布内蒙草原，正向其它草原覆盖沙化……

受影响的主机现价——

PS2主机　50001型（全套）=1496元
50007型（全套）=1496元
陶白限定版　55006型（全套）=1566元
全套包括内容：原装配置+防沙罩+6款游戏+6款游戏攻略
XBOX主机（绿光限定版）

双原振+直读+　　　=1786元
（水晶透明版）双原振柄+直读=1726元
（港版）单手柄+直读（送6碟）=1576元
NGC（日版）原配置+美日转换IC=1156元
GBA（日版）=496元
神游GBA送正版卡带=596元
GBA SP　各种颜色任选=796元

FC红白限定版套装（送烧录卡、水晶套、精美彩面贴）=926元
PSONE 101-103型（全套）=596元
（原振柄+AV+电源+6款游戏+6款游戏攻略）
PSONE 114型（原装屏套机、全套）=1366元
利明32位游戏VCD=476元、游戏DVD=716元



受影响的配件现价——
PS2记忆卡　136元
PS2铁拳或刀魂摇杆=136元
PS2原振手柄=136元
PS2原装控制器=136元
PS2各式立式支架　16元
PS2摄像头（送盘）　286元
PS2太鼓达人（送盘）=136元
GBA PLAYER=446元

本部在内蒙古北部地区开展批发和邮购业务多年　欢迎您来电或来人洽谈业务　开业至今已6周年　店庆之际面向全国免费送攻略！！！
（代号为：“雪中送炭”行动）
本部备有大量游戏攻略资料库GB、GBA、PS、DC、PS2、NGC、XBOX！只要您需要，我们会帮您找到！可来信免费索要！店庆之际市区内PS2盘全部超低价销售！

希望大家努力植树　勤于浇水　为全国绿化出份力
购买游戏主机　购买游戏　购买实用　
本店　“梦境”全国首家游戏专卖店广告　诞生

店址、汇款地址：内蒙古赤峰市长青公园胡同中段　梦境娱乐电器
邮编：024000　收款人：孙少东
电话：0476-8243946
分店地址：赤峰市红旗大厦一楼超凡数码广场2号精品屋
农行帐户：95599818920981885l8

超低价格炫彩登场

由目前游戏类刊物高水平的美术组合倾力打造的精美全彩专业网络游戏杂志《网游通》以6.8元/本的超低价格推出市场，拥有令人眼前一亮的专业封面设计，华丽唯美的美术风格以及紧扣人心的专业内容，《网游通》即将以只相当于同类刊物60%的价格为你带来超值享受！

专业的编辑阵容

为专项读者提供专业服务的专业刊物是市场需求的必然产物，作为一本开创全新风格的专业网络游戏刊物，《网游通》秉承了GameSpot一向专业的媒体素质，以独特的视角、专业的编辑手法、风趣而犀利的网游作者群、华丽养眼的美术组合为读者带来最具快感的网游资讯。

丰富雄厚的资源

在国际知名IT媒体集团CNet 和遍布全球，拥有极高人气的专业游戏媒体GameSpot的全力支持下，《网游通》拥有来自欧美、日本、韩国等海外优秀媒体的授权，以崭新、快捷同时也是专业、实用的内容紧紧跟随读者需求，直接与全球范围内游戏开发商紧密合作，《网游通》还将为读者提供丰富的周边和礼品，务求将“超值”进行到底！

全新的阅读体验

只要你愿意，《网游通》可以是枕边的金戈铁马，可以是铺在书桌上的修炼典籍，可以是保持好心情的小可爱，可以是鼠标旁边的资料卡片；这里你不会见到昏昏欲睡、千篇一律、枯燥乏味的陈词滥调，也许你不会找到你所要的全部，但是你能在这里找到惊喜。

专业网络游戏杂志《网游通》

炫彩超低价 6.8元

盛装上市 九月中旬！

网游江湖无敌手 虚拟世界一点通

第七期 动画基地

全套仅售 **9.80**

8月下旬上市

VCD＋CD＋权威评论＋完整日语歌词注音
＋丰富赠品＋动漫迷的激情

- ◆ 永远的热血与战斗，永无休止的升级！
- ◆ 幻想的世界与赌上世界的角逐！
- ◆ 少年漫画代表作《七龙珠》怀念特辑

强·档·推·荐

『PlanetES』，平凡人生的感动与梦想的所在
动画歌曲精选集之『月光』，收录近期绝妙好歌以及怀旧老歌！

东飞电玩 杭州游戏网

东飞电玩

——打造专家级的电子娱乐品牌

我们的宗旨：

以最先进的技术、最专业的精神为客户提供最完美的产品和服务！

芯片级的电子娱乐设备维修：

十年维修的经验，针对各种家用机(PS2、XBOX、NGC、DC、PSONE等)，掌机(GBA,SP,GBC等)提供专业的维修服务，专业技术，现场维修。

只有想不到，没有修不了！专业维修师竭诚为您服务，您的支持是我们前进的最大动力！

丰富的电子娱乐产品销售：

索尼PS2机：50000＼50001＼50006＼55006＼50007等系列

微软XBOX机：普版，绿光限定版，水晶限定版等

任天堂NGC机：美版（美日通用），日版，GBP，

任天堂GBA、SP掌机：美版，日版；黄金太阳，红白机限定版等

以及游戏机周边配件及卡带，品种齐全，价格便宜，

欢迎新老顾客前来惠顾，也欢迎各地玩家光临本店。

详情请访问http://www.hzgame.com

郑重声明：本店所有机器现场改装，免费保修三个月，终身维修。

地址：杭州市文二路312号　　营业时间：9:00－20:30

电话：0571－88076947　88849947（传真）

手机：13867454545　　联系人：余连兵

长沙新世代

新世代发货迅速，款到即发，如您在一周内未收到所购物品，请拨打邮购热线或投诉电话速与我们取得联系，以核对包裹单号码及地址！

GBA、GBA－SP记忆棒湖南总代理4M/8M 25/45　DC－PS模拟器10元

EZFLASH128M/256M 315/525 新款DC－MD9.96版模拟器（内置1480个游戏）每盘23元

"长沙新世代"经营多年，已在全国几大著名游戏杂志上常年刊登广告，赢得了众多邮购玩友们的支持与信赖，并已深知"诚信"两字的可贵及其重要性。我们郑重声明，本广告价格极其详实可靠，绝无模棱两可，弄虚作假，欢迎各位玩友异地或现场监督。我们决不追求高利润，本着让每个玩家都能享受到游戏的乐趣为目标，尽职尽责，做到高质量与低价格并存。

邮件包裹规范（样例）

限量日本转港全新DC主机（双管恒温＋专用电源＋PS模拟器＋VCD播放软件＋3.16版引导碟）仅售550元。PSone全新（主机＋振动手柄＋闪存记忆卡＋原装电源）仅售535元　GBA主机：日本产510元／港产470元　原装GBA－SP主机（黑／紫／银／红）835元(原封)全新原装GB薄机／彩机　230/370元（均送塞尔达中文卡带一盘）

邮局汇款地址：长沙市解放东路30号新世代电游（请勿忘邮费）收款人：李坚　邮编：410001　邮购热线：0731－4119826

投诉建议：013508487662　交行帐号：60142870643811901　建行帐号：4367422926170143221　收款人：李坚

邮费：GBA主机10元，其他主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC全新日版正版		实况棒球	22	樱花大战方块(限)	45	梦幻骑士（限）	25	VR战士3	22	太空频道5	22
格兰蒂亚2	15	大头拳击(限)	25	VR网球	25	街头涂鸦（极品）	25	D之食卓2（限定版）	28	索尼克10年限定	25
刀魂	15	NBA2K篮球	35	恶魔召唤师	25	梦游美国2001	22	世界拉力2	22	梦幻之星（限定版）	35

GBA100％全新精选卡类（所有售出GBA卡均有正规包装说明书，并严格测试记录寄出，万一还有问题，3月免费必换！）

新卡大集合									
[illegible]（中）（32M）	25	[illegible]之门	37	圣剑传说（中）	73	拳王EX2	37	沙罗曼蛇2代	25
热血物语EX	25	超时空要塞	73	鬼武者（中）	37	[illegible]	37	NBA2002	30
最终幻想1＋2合集（128M）	73	银河战士2代零点任务（中）	37	重装机兵	25	洛克人EXE2/EXE3/EXE4	37	恶魔城[illegible]/白夜/晓月（全中文）	37
特鲁尼克大冒险3（中）（128M）	73	幽游白书	37	阿拉丁（CAPCOM）	25	银河战士1代融合（中）	37	黄金太阳1（中）/2代	45/73
[illegible]（中）（128M）	73	极品飞车地下狂飙	37	幻想传说（中）（96M）	37/53	古墓丽影（中）	37	风之少年Ⅰ、Ⅱ	25
钢之炼金术士（64M）	37	FIFA2004	37	超级玛丽4代（新）	25	塞尔达传说（中）	37	光明之魂（中/日）	37
高达G世纪A（中）（128M）	73	双截龙（中）	25	机战A/R/OG/D（全中文）	37	游戏王2双重/3国王回来	73	[illegible]球会	37
高达seed中/日（96M/64M）	53/37	[illegible]2代（128M）（中）	73	光明之魂2代（中）	73	海贼王ONEPIECE	37	实况足球6（KONAMI）	37
光明与黑暗（中）（128M）	73	铁臂阿童木	37	任天堂大金刚	37	口袋妖怪红/蓝宝石（中）	37	[illegible]旋风（中）	25
忍者龙剑传（64M）	37	索尼克战斗（128M）	73	召唤之夜、铸剑物语	37	魂斗罗	25	数码宝贝世界（中）	37
口袋妖怪火红（中）（128M）	73	[illegible]RPG（128M大作）	73	分裂细胞1代/2代	37	街霸3	37	特鲁尼克大冒险（中）	37
口袋妖怪叶绿（中）（128M）	73	[illegible]	37	洛克人ZERO1代/2代（中）	37	[illegible]（日/中）（96M）	37/53	[illegible]传说（中）	37
机械化军团（中）	37	[illegible]A（中）	37	[illegible]	37	星之卡比GBA（中）	37	火焰纹章1代（中）（96M）	43
[illegible]（中）（128M）	73	忍者神龟	37	火焰纹章2（中）	73	空军三角洲	25	V拉力3	25
网球王子（中）（64M）	37	大战争2代	37	牧场物语4代（中）	37	沉默狙击手	37	皇家骑士团（中）	37
龙珠-[illegible]（128M）（中）	73	CT特种部队1代/2代	37/37	[illegible]	37	[illegible]之魂	25	玛丽赛车	25
[illegible]	37	火影忍者RPG版/动作版	37/37	勇者斗恶龙[illegible]之心	37	[illegible]3[illegible]/2/1代	25	双战士1/2	25
		名侦探柯南（中）	37	最终幻想战略版（中）	73	森林王（中）	37	三国志（中）	37

维修　本部现有维修技师4名，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉（并保质3月）（邮寄维修请注明详细联系方式、故障原因，我们会主动联系）。

配件类：GBA卡记忆电池/[illegible]/3、4[illegible]/[illegible]（[illegible]）	2.5/7/6/10/30
[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]2代/[illegible]	17/13/4/4/335/7
[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]一[illegible]	12/7/2/10/5/7/39
[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]/1200mA[illegible]	33/7/5/13/5/30
SP[illegible]/SP[illegible]/中文金手指/SP耳机/SP[illegible]	17/15/95/8/15
SP[illegible]/SP[illegible]1/SP[illegible]/[illegible]	37/42/22/7
PS、PSone原装/[illegible]手柄/PS[illegible]2代	37/7/45
PS、PSone原装/[illegible]手柄/7.2寸16：9[illegible]	65/25/590
PS、PSone记忆卡/[illegible]/4分插/大摇杆（双震）/[illegible]	13/22/33/73/95
PS、PSone[illegible]光头/PS[illegible]手柄	175/33
PS、PSone原装[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]	15/9/12/7
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/[illegible]	9/12/15/2
[illegible]/[illegible]/[illegible]BA5977[illegible]/PS方向盘（[illegible]）	8/13/13/22/165
光头[illegible]/[illegible]/[illegible]/[illegible]/C4977、4507[illegible]	23/15/7/7/17
PS、PSone直读IC（12C508）（[illegible]）/电源板总成（原/[illegible]）	25/42/30
AV[illegible]/金手指卡（全中文）/光头[illegible]/无线耳机/[illegible]	18/33/12/45/65
DC原装/[illegible]手柄/[illegible]6145、6358/DC[illegible]手柄	73/35/95/29
DC[illegible]/4M、2M记忆卡/[illegible]/DC－VCD卡	23/27/22/65/22
DC原装电源板/手柄[illegible]/DC大摇杆（双震）/DC专用电源	42/32/70/17
DC[illegible]/VGABOX/方向盘（[illegible]）/[illegible]/[illegible]	23/55/165/6/15
DC全新JVC光头/[illegible]/[illegible]/[illegible]/DC－PS模拟器	56/22/12/36/10
DCAV线/S线/[illegible]/[illegible]/[illegible]5线（[illegible]）/[illegible]MODEL	[illegible]
DC[illegible]/[illegible]/[illegible]5米/光头[illegible]/3.16引导[illegible]	60/45/10/14/10
DC正宗[illegible]/记忆电池/光头[illegible]5986/[illegible]	75/3/15/50
PS2原装/[illegible]手柄/AV线/分插线/S线/[illegible]手柄	[illegible]
PS2方向盘/PS2[illegible]/200W[illegible]/[illegible]大摇杆（双震）	165/95/42/95
[illegible]/5.1声道光纤线/主机[illegible]/驱动IC5815、5810	33/65/55/35
4分插/[illegible]/[illegible]/原装记忆卡/光头[illegible]/中文金手指	45/12/27/125/17/65
[illegible]/光头[illegible]/三用VGABOX/[illegible]	23/22/195/35
SS原装JVC新光头/[illegible]/[illegible]/[illegible]IC85	65/66/75/29
SS直读IC/[illegible]/真8M记忆卡/AV线/XBOX原装手柄	55/10/65/12/135
手柄/[illegible]/十字键/电源板/金手指/3D[illegible]手柄	12/2/5/35/65/45
NGC原装/[illegible]手柄/专用电源/太8[illegible]＋火机2合1	135/55/75/33
太8、太10[illegible]/[illegible]/打火机[illegible]/闪光表/[illegible]	15/55/35/75/13
太10[illegible]（[illegible]）/[illegible]/[illegible]＋[illegible]＋[illegible]/太10[illegible]	90/45/35/25
合金装备打火机/太10[illegible]（金钢）/太10[illegible]	25/25/22

至上期本公司刊登全种类高质游戏攻略本后，因价格低廉，其品质高等优点，邮购量非常大，我简装攻略本种类已增至PS攻略940余种，GBA攻略720余种，PS2攻略330余种，几乎囊括所有游戏，您只需在汇款单上注明游戏名称及所属机种，并标明（简）字即可。例：汇款单附言：鬼武者2攻略（PS2简）即可，每本仅售5元。

GBA全彩攻略书							
幻想传说(厚)	13	最终幻想战略版(厚)	15	火焰纹章1/2代	12/14	合金装备(厚)	15
新约圣剑传说	13	口袋红蓝合辑	12	猎魔传说	12	寄生前夜1＋2	16
机战D	13	世界传说＋银河战士(合)	15	PS全彩攻略		最终幻想8(厚)	21
鬼武者战略版	13	黄金太阳1/2	12	生化1、2、3合集(厚)	16	最终幻想9	15
恶魔城晓月圆舞曲(厚)	14	塞尔达三角力量	12	龙骑士传说	14	饮魂传说(厚)	14
		牧场物语4代(厚)	14	北欧女神(厚)	18	永恒传说(超厚)	19

上海王子电玩

（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　TEL：021-53837005　邮编：200021　收款人：王君睿

主机	价格／邮费	主机	价格／邮费
PS2主机（50000型＋原手柄＋直读＋AV线）限定版	1880/30	DC主机（主机＋电源＋原手柄＋10张游戏）	390/20
PS2主机（55000型＋原手柄＋GT4＋AV线）	1980/30	GBA主机SP机（全套＋电源）490/10	790/10
PS2主机（50001型＋原装手柄＋直读＋AV线）	1480/30	神游GBA机＋坏玛丽卡	580/10
PS2主机（50006型＋原手柄＋直读＋AV线）	1480/30	GBA　EZ－Flash(Ⅰ)－(2)　256M	390/580
PS2主机（55006型＋原手柄＋直读＋AV线）	1550/30	GBA－Link　128M－256M	320/460
PS2主机（50007型＋原手柄＋直读＋AV线）	1480/30	GBA－XG2代　128M－256M	320/480
Psone主机全套（含主机＋原手柄＋记录卡＋原装液晶）	1100/30	GBA－XG2代TURBO版　256M	520/10
PS1主机全套（含主机＋手柄＋记录卡＋10张游戏任选）	320/20	FC磁碟机（主机全套）4款游戏	550/20
任天堂神游机（3D真立体）带一款游戏任选	490/20	VB原装机全套（经典收藏）	1880/20
MD原装机全套（经典收藏）	880/20	超任磁碟机（送15款游戏）	460/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读，立等可取！

PS2手柄4分杯	60/10	PS2太空战士11　网络版可上网	580/10	PS2 SONY记录卡8M	150/10
PS2摄像头（原装）	260/10	PS2分量端子线	180/10	PS2万用VGA	220/10
PS2原装摇杆（刀魂）	180/10	PS2原装S端子线	130/10	PS2网卡	220/10
PS2铁拳4摇杆	180/30	PS2原装遥控器	110/10	Web money上网付费卡2000点	200/10
PS2原装振动手柄	150/10	PS2 HOPI原装无线遥控手柄	390/10	NGC原装手柄	180/10
PS2原装激光枪	300/10	PS2金手指全中文版（卡＋碟）	70/10	GBA记忆棒4M、8M	35/55/5
PS2组装激光枪	90/10	PS2 GT3方向盘（着色）	180/30	GBA原装背光灯（安装加10）	170/10
PS2原装光头	380/10	PS2 GT4方向盘（双子星）力反馈	230/20	DC原装记录卡	58/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

NGC阳光玛丽	300/10	NGC炸弹人	280/10	DC莎木1	180/10
GBA七龙珠Z（悟空斗剧）	250/10	DC格兰蒂亚2	35/10	DC索尼克2（限量版）	50/10
GBA口袋妖怪火红附无线通信器	350/10	DC高达0079	35/10	DC索罗尼克完全版	150/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

悟空间剧	80/5	双截龙	35/5	萨尔达（中文）	55/5	数码暴龙赛车	45/5
牧场物语（2）女孩篇	80/5	新约圣剑传说（中文）	80/5	实况足球6（二代）	45/5	银河战士（中文）	45/5
太空战士1+2	80/5	古墓丽影（中文）	45/5	玛里高尔夫	80/5	CT特种部队3	45/5
光明之魂2（中文）	80/5	索尼克1	45/5	黄金太阳2	80/5	网球王子（红／兰）	80/5
热血物语EX	35/5	火影忍者3	45/5	终极者3	45/5	魂斗罗	35/5
FIFA足球2004	45/5	格斗太郎4	80/5	拳皇EX 2	45/5	怒怒龙3	45/5
牧场物语（中文）	45/5	坏玛里4（中文）	45/5	麻将风云（中文）	45/5	V拉力3赛车	35/5
F.F.T（中文）	80/5	荣誉勋章（渗透者中文）	80/5	黄金太阳1	45/5	勇者斗恶龙2（中文）	55/5
火焰纹章.封印之剑（中文）	55/5	闪光战士2	80/5	古惑狼赛车	45/5	三国志（中文）	45/5
火焰纹章.烈火之剑（中文）	80/5	金色卡休	45/5	指环王3（王者归来）	80/5	口袋妖怪火红（中文）	80/5
忍者神龟	45/5	恶魔城.3（晓月中文）	45/5	火影忍者	45/5	口袋妖怪叶绿（中文）	80/5
鬼眼狂刀	45/5	百战者2	45/5	实况棒球1+2	45/5	铁臂阿童木	45/5
洛克人22	45/5	棋魂1	45/5	如意玛里	80/5	名侦探柯南（中文）	45/5
SD高达（中文）	80/5	口袋红、兰宝石（中文）	45/5	魔幻迷宫2	78/5	极品飞车（地下狂飙）	45/5
洛克人4（红）	45/5	索尼克3	80/5	波斯王子	45/5	瓦里奥制造	45/5
洛克人23	45/5	龙珠Z对决	45/5	机械人大战D全中文	55/5	银河战士2	45/5
洛克人对战	45/5	学园战记	45/5	分裂细胞2	45/5	007末日危机（中文）	45/5
炼金术士（迷走之轮舞曲）	45/5	沙罗曼蛇3	35/5	光明力量	80/5	星之卡比2	80/5
炼金术士2（回忆奏鸣曲）	45/5	钢铁帝国	35/5	火影忍者大器皿2	45/5	百变小樱	80/5
玛里欧大金刚	80/5	蜡笔小新	80/5	幻想传说	45/5	高达SEED	45/5
大金刚2	45/5	越野摩托车	35/5	口袋梦幻4	80/5	西林足球	80/5
特罗尼克大冒险3	80/5	古惑狼3	80/5	米奇大冒险	80/5	幽游白书	35/5

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005
营业时间：10：30－18：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号川北店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：00－20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

山东次世代 GAME

电话：0531-2398069 6629587 013506410809
QQ:315103906　MSN:gamecsd@163.com
E-mail:gamecsd@163.com　邮编：250014

凡暑假期间购主机者，均赠送半年《游戏机实用技术》杂志！

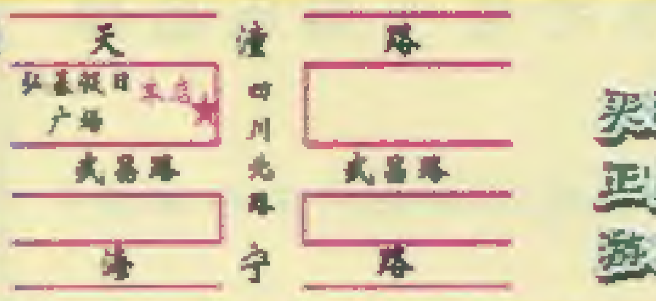
欢迎光临网络店 www.nextgeneration.com.cn（建设中）
批发、零售PS2、X－BOX、GBA、SP、NGC、神游机及外设
电脑游戏软件、网络游戏点卡及电脑游戏配件
卡通DVD/VCD 提供：租机（PS2）和换卡业务
地址：银座（赛博）数码广场1楼南厅3－150号
（山东济南市历下区山大路178号）

www.plumbook.cn

上海圣天游戏玩具精品总汇(原盛记)

汇款地址：虹口店(总店)：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面(提篮桥)(可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134)
收款人：王雷　营业时间：早10：00—晚8：00
电话/传真：021-65358097　邮编：200082

虹口店：四川北路188号弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
公　交：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路。
电　话：021-63077219



广大新老用户，购买PS2正版游戏、NGC正版游戏、XBOX正版游戏的，请来电咨询！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多，请来电咨询！

PS II 主机(50000型普通版 标配)	1650/30
PS II 主机(50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线)标配	2400/30
PS II 主机(50000型 粉红限定版)	1900/30
PS II 主机(50001型 全套)	1280/30
PS II 主机(50002型银色限定版 双原柄)	1680/30
PS II 主机(50006型 全套)	1300/30
PS II 主机(50007型 全套)	1250/30
PS II 主机(50000型 银白色) 丝缎绸	1950/30
PS II 机动战士高达限定版主机	2980/30
PSX(5000型)	6550/30
PS II 主机(55006型 GT4白色限定版)	1450/30
PS II 主机(39001型)中古机全套	1180/30

本店主机均有一次性开机画面，原装封条一机一号！

NGC主机 日版带底座	1580/30	NGC主机 日版普通版	1150/30
NGC主机 美版（已改）	1030/30	XBOX普通版（全套）	1550/30
XBOX绿色透明限定版	1650/30	GBA主机	490/10
GBA-SP主机(全套)	780/30	PSone主机(全套)	550/10
GBA-SP红白机(限定版)	850/30		

NGC 正版游戏

NGC 阳光玛丽	298 元
NGC 银河战士	298 元
NGC 天外魔境 2	285 元
NGC 海贼王伟大战斗	298 元
NGC 永恒阿卡迪亚	298 元
NGC 萨尔达四支剑	320 元
NGC FF 水晶编年史	420 元
NGC 生化 0	250 元
NGC 生化 1 代	398 元
NGC 生化 2 代	320 元
NGC 生化 3 代	320 元
NGC 生化维罗尼卡	350 元
NGC 马里奥赛车	395 元
NGC 马里奥聚会 5 代	385 元
NGC 马里奥聚会 4 代	285 元
NGC 梦幻之星 3 代	250 元
NGC 梦幻之星 1．2	298 元
NGC RUNE2 代	285 元
NGC 坏玛丽	355 元
NGC 瓦里奥制造	260 元
NGC 口袋妖怪（限定版）	188 元
NGC 口袋妖怪竞技场	398 元
NGC 战斗封神	220 元
NGC 永恒的黑暗	185 元
NGC PIKMIN2 代	420 元
NGC 合金装备孪蛇	420 元
NGC 美国大兵	420 元
NGC F－ZERO GX	295 元
NGC 动物番长	358 元
NGC 高达战士的轨迹	298 元
NGC 山脊赛车 R6	358 元
NGC 路易鬼屋冒险	285 元
NGC 霸天开拓史	380 元
NGC 仙乐传说	470 元
NGC 红侠乔伊	320 元
NGC 星之卡比	385 元
NGC 机动警察[illegible]	298 元
NGC 冲浪	98 元
NGC 大金刚鼓 2 代	330 元
NGC 纸片马里奥 2	430 元

PS2 正版游戏　因版面有限，无法一一登录，请来电咨询！

PS2 实况 8	460 元	PS2 三国无双帝国	330 元	PS2 [illegible]任务 4 代	358 元
PS2 侍魂零	430 元	PS2 三国志 8 代	298 元	PS2 零红蝶	385 元
PS2 三维拳王格斗	450 元	PS2 NBA2004	298 元	PS2 战国无双	430 元
PS2 机战 MX	550 元	PS2 生化危机 逃出生天	398 元	PS2 刀魂	180 元
PS2 寂静岭 4 初回限定版	470 元	PS2 机动战士 Z 高达	420 元	PS2 街霸三维冲击	298 元/10
PS2 异度传说 II	460 元	PS2 龙背上的骑士	230 元	PS2 天诛红	450 元
PS2 侍魂零	430 元	PS2 生化危机 维罗尼卡	398 元	PS2 [illegible]	430 元
PS2 创造球会 4	460 元	PS2 鬼武者 2 代	230 元	PS2 [illegible]	380 元
PS2 太空战士 X－2(日版)	400 元	PS2 炼金术士 永恒玛娜	490 元	PS2 真女神之数码恶魔传说 大魔戏	498 元
PS2 鬼武者 3 代(日版)	390 元	PS2 星之海洋导演剪辑版	398 元	PS2 宇宙巡航机 V	450 元
PS2 尸人(中文版)	330 元	PS2 恶魔城 无罪叹息	330 元	PS2 实况 8 代	469 元
PS2 荒野兵团	430 元	PS2 第 2 次机器人战士 α	400 元	PS2 三维格斗之王最强冲击	430 元
PS2 [illegible]在宇宙	400 元	PS2 武刃街	285 元	PS2 幻想水浒传	450 元
PS2 实体	198 元	PS2 女忍(中文版)	298 元	PS2VR 战士电子时代	398 元
PS2 VR4	198 元	PS2 女忍(日文版)	358 元	PS2 [illegible]	420 元
PS2 三国无双 3 代	430 元	PS2 回声之夜	280 元	PS2 太阁立志传 V	498 元
PS2 三国无双猛将传	298 元	PS2 山脊赛车 R6	198 元		

玩具区

火影忍者扭蛋（全套5个）1代	200 元	星之海洋人偶每个	140 元
火影忍者扭蛋（全套6个）2代	130 元	天诛3代人偶（2个）	320 元
火影忍者扭蛋（全套5个）3代	130 元	人形电脑天使（全套6个）	390 元
樱花大战扭蛋（全套6个）2代	180 元	SD 高达 46 弹	75 元
樱花大战扭蛋（全套6个）3代	180 元	SD 高达 47 弹	75 元
樱花大战扭蛋（全套6个）4代	150 元	SD 高达 48 弹	75 元
七龙珠港光版（全套6个）	180 元	SD 高达 49 弹	75 元
七龙珠Z（全套5个）	150 元	圣骑士（全套7个）	198 元
圣斗士星矢海皇版（6个）	120 元	超时空要塞扭蛋（全套）	98 元
圣斗士星矢冥界版（6个）	88 元	超时空要塞 VF－1 限定版	980 元
仙乐传说扭蛋（5个）	150 元	超时空要塞[illegible]	490 元
仙乐传说人偶（14个）	980 元	北斗神拳人偶（全套7个）	840 元
海贼王[illegible]（1套）	150 元	燃烧战车人偶（每个）	45－85 元
校园女性主角1弹	150 元	怪兽帝国人偶（每个）1比6	398 元
校园女性主角2弹	130 元	我的女神人偶（每个）	198 元
欢迎来到苏菲餐厅（全套6个）	198 元	[illegible]	250 元
[illegible]	198 元	心跳回忆人偶（衣服可脱）每个	230 元
头文字D 人偶（限定版）	258 元	鬼泣3 男主角	398 元
一骑当千	398 元	鬼泣3 女主角	398 元
SD 高达 SEED 扭蛋（1个）	45 元	变形金刚20周年纪念版（全新）每个	798 元
高达 SEED 女性主角（5个）	220 元	变形金刚1号（全新）	440 元
太空战士人偶（1个）	588 元	变形金刚2号（全新）	480 元
圣斗士必杀技可发光（2个全套）每个	198 元	变形金刚3号（全新）	480 元
卡普空著名游戏女性主角4个	600 元	变形金刚4号（全新）	440 元
假面15 原创人偶（每个）	45 元	变形金刚4号（塑料）	390 元
游戏者12 扭蛋（全套7个）	350 元	变形金刚5号（塑料）	258 元
阿童木扭蛋（全套12个）	588 元	变形金刚6号（威震天）	600 元
第1 神拳扭蛋（全套）	98 元	变形金刚7号（塑料）铁皮	238 元
阿拉蕾（全套13个）	180 元	变形金刚8号（塑料）消防车	198 元
太空战士扭蛋（全套5个）	135 元	变形金刚补天士	398 元
太空战士扭蛋钥匙圈每个	65 元	变形金刚大黄蜂	238 元
FC 手柄纪念版（5个）	98 元	变形金刚[illegible]	358 元
猫养村人偶（全套6个）	390 元	变形金刚[illegible]	358 元
		变形金刚热破	298 元

卡西欧手表

350~680元　780~1250元

各个档次不同，型号不同：潜水深度500米~1500米，夜光型、太阳能型，应有尽有，卡西欧手表品种繁多，请致电！

大量回收日本原版片主机、本店原版片可以旧换新。

只购买PS2主机者，送防尘罩、支架或游戏人物钥匙圈。

现场修理　立等可取

游戏机硬件维修诊所

北京毕世龙科贸广信探索分公司　（维修，培训，加盟）

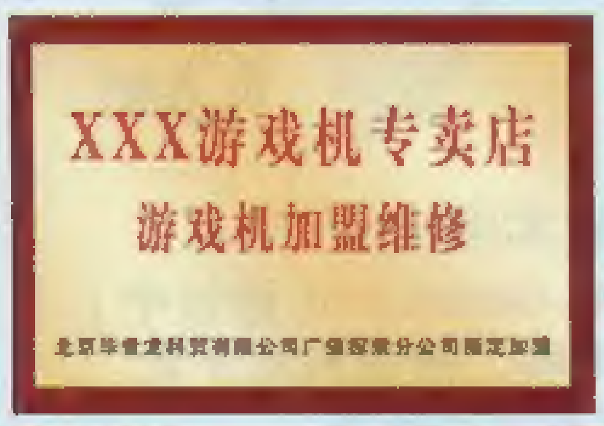
本资料专为即将开店人员，新店或老店提供完善视频游戏机维修内部资料。

游戏机维修总部提供销售内部维修资料、远程培训维修人员，加盟本企业维修提供配件。

http://b5b.yp.sina.net　全国首家游戏机维修技术咨询网站

PS2 维修资料（7张光盘）	DC 维修资料（5张光盘）	超任主机及磁碟机维修资料（6张光盘）
PS 维修资料（10张光盘）	NGC 维修资料（5张光盘）	SNK 维修资料（5张光盘）
手掌机维修资料（5张光盘）	3DO 维修资料（5张光盘）	PC-FX 维修资料（4张光盘）
XBOX 维修资料（5张光盘）	世嘉16位及CD维修资料（5张光盘）	土星机维修资料（7张光盘）

1．维修资料价格：加盟升级　价格：580 元　　未加盟　价格：500 元
2．加盟资格：游戏机专卖店，维修部，游戏机销售部均可加盟。
3．重要提示：加盟后同类机型维修资料可以永久免费升级（如：原 PS2 维修资料为 5 张光盘，现已经升级为 7 张，加入 50000 系列维修）升级后的盘不收取任何费用。
4．免费更换损坏资料：加盟后如光盘不慎损坏，企业免费更换新光盘。
5．免费提供直读改机方法：随时提供主机直读改机图纸方法（免费更新资料）。
6．无须电子基础现场录像维修讲解，从损坏现象，更换元件到维修操作。



本企业为CCTV－7"芝麻开门"栏目组特约技术提供单位，8月10日下午3：20向全国讲解GBA内部拆卸演示，换主机单幕与内部配件请大家注意收看。

1．XXX 为加盟店名称。
2．加盟后本企业推荐无维修实力的游戏机店或顾客前往就近省市加盟店进行维修。
3．加盟后配件提供方法：大量提供内部维修配件（如：加盟内部配件价格约10－70元，未加盟配件价格约50－300元）。
4．加盟后提供内部专业维修设备1000元20套件：专供游戏机维修设备。专业芯片起吹台，专业恒温烙铁，专用万用表，专用电动吸锡器等20余件工具只需1000元即可。
5．加盟店悬挂游戏机维修指定铜牌：加盟店加盟后可参考左边铜牌样本（指定XX店游戏机维修加盟单位）可在店内外悬挂本企业指定加盟店铜牌。

咨询电话：010－83131361 转维修部
邮购及汇款地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B座5B室　马铭晖 收　邮政编码：100053
广安门站下车：40、50、19、6、38、53、109、57、特5 广安门站下
技术咨询 QQ：12364762　E-mail：fengchebj@sohu.com

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

本店宗旨：追求更好的商品质量和完善的售后服务，给您带来上帝般的感觉。
本店承诺：产品绝不以次充好，以旧充新，主机绝对全新，手柄绝对原装。
主机信息：本店所售主机均有原厂封条，一次性开机画面，现场开封。

信誉是我们的生命力！原装配置，假一罚十！

想买真正的全新机请到本店来　来就送车费！！！　谢谢光顾！

特推别荐　PSII50001型主机＋原装手柄＋AV线＋电源线＋10款精美游戏＋支架(原厂封条，开机画面)　特价：1400元　绝无虚假

PSII50000型		1850元	NGC孪蛇限定版(全球限5000台)	2880元
PSII55006型	标配	1550元	NGC仙乐传说（套装机）	1900元
PSII50006型	标配	1430元	NGC阪神限定版	1600元
PSII50007型	标配	1400元	**游戏精品**	
PSII50004型(欧版限定版) 水蓝色		1720元	PS II 光枪（特典版）原装	495元
XBOX港版（白金限定版）		1800元	太鼓达人	388元
XBOX绿光限量版	标配	1680元	鬼武者刀型摇杆	880元
XBOX绿光光环版		1780元	GT4 Force Pro 方向盘	1599元
XBOX夏日水晶版		1730元	EYE TOY 单体装（原装）	280元
XBOX纯白限量版（全球限1000台）	标配	5XXX元	原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
NGC美版		950元	刀魂摇杆	150元
NGC日版		1100元	铁拳摇杆	150元
			NGC可移动支架	330元

NGC、PSII、XBOX大量正版软件

版面有限，有意者请来电咨询！

SP全新机	800元
SP翻新机	700元
GBA全新机	580元
GBA翻新机	480元

好消息！SP可以换限定版外壳了！（可换FC红白机、GBA[illegible]、[illegible]）

为满足低价位消费业务，本店高价回收各类主机、掌机并可以旧换新，GBA最高回收价450元，SP最高回收价700元。（[illegible]）

地　址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电　话：021－66288809
联系人：张杰　赵伟刚　邮编：200071
公　交：轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、101、69、78
营业时间：10：30—21：30

主机保修一年，终身维修！

www.plumbook.cn

宏龙 GAME

专业维修

年中无休·营业时间：AM10:00~PM:21:00　专业游戏贩售店（优质放心店）

¥.280 EYE TOY

¥.1599 GT FROCE PRO

¥.1020 GAMECUBE

¥.1380 PLAYSTATION2

GAMEBOY ADVANCE SP ¥.799

XBOX ¥.1700

PS2/50001	1400元
PS2/50006	1450元
PS2/50000	1550元
PS2/55006GT版	1450元
PS2/55000金版	2680元

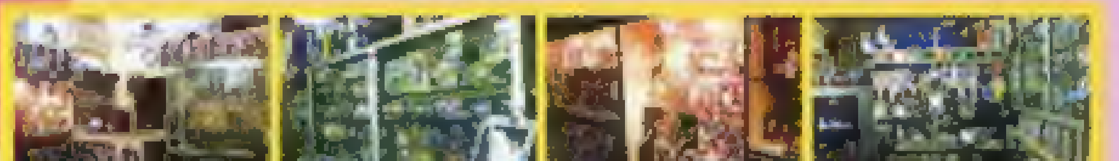
总店　分店　加盟店　分店（公平路店）

【中山公园店隆重开张】
九折优惠
地址：长宁路890号中山公园玫瑰坊 B1-72
TEL:021-52415721
地铁2号、轻轨、公交825、737、316、54、949、922、941、765均可到达

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟 欢迎点击

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

北京嘉兴游戏机经营店



大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加16元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、国工、首代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

模型中心热线电话：010-64035610　游戏中心热线电话：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：魏晓初 先生　邮编：100010

公交线路：乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、唐县专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）；乘104、108路至大；乘2路至宽街下车；乘112、60路至亮果厂站下车

微软X-BOX、日版+直读（热卖中）

GBA卡大全　GBA卡免邮费

原装主机

原装PS2 代理版（主机+原装振动手柄+中文正版游戏一个+电源22V+AV线）	1988元／邮资50元
原装PS2 50006型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1480元／邮资50元
原装PS2 50000型紫色透明限定版（原装电磁振动手柄+AV线+电源+40G硬盘和网卡）	2650元／邮资50元
原装PS2 50000型 象牙白（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1850元／邮资50元
原装PS2 50000型 樱花粉（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1850元／邮资50元
原装PS2 50001型主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1560元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1790元／邮资50元
原装PS2 50001型限定版（主机+原装电磁振动手柄+网卡+正版游戏）完美套	1680元／邮资50元
原装PS2 50007型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1450元／邮资50元
原装PS2 39001型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1650元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1690元／邮资50元
原装PS2 50000型（黑色透明）（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1880元／邮资50元
原装PS2 30001型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1390元／邮资50元
世嘉原装DC—美版（原装手柄、振动器、AV线、110V—240V电源、56K调制解调器、保修半年）	580元／邮资40元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X-BOX主机+直读	1590元／邮资50元
微软X-BOX绿色透明限定版+两套原版游戏	1780元／邮资50元
微软X-BOX光环限定版+赠送原版游戏	1790元／邮资50元
微软X-BOX绿色透明限定版	1695元／邮资50元
索尼PS one（原装振动手柄+AV线+电源）	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	980元／邮资30元
任天堂128位NGC+GBP（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	1590元／邮资30元

铁骑2 1780元

配件大全　以上产品邮费均为10元

NGC正版碟　双蛇限定版　以上产品邮费均为10元

攻略大全　以上攻略书均为全彩色正版，少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

新一代日本原装格斗已到货

GBA价格 530元（日本原装颜色不限）
EZ GBA烧录卡128～512M 330～890元

GBA SP 789元 配原装600mah电池

隆重上市：EZ-FLASH II XG-FLASH II 请电询！

本店现场加装GBA夜光板，原装330元，组装190元

诺基亚N-GAGE 2080元 附送原装正版游戏卡一盒（4种游戏任选请电询）

诺基亚N-GAGE QD（行货，全中文）2280元

经典再次上演

《PS2 专辑》 Vol.2　　8 月 23 日全国上市

大 16 开 240 页全彩

＋

PS2 专辑 DVD

快来享受这PS2的经典盛宴吧！

90%完全原创内容+10%历年UCG杂志精华提炼=100%精彩的《PS2专辑》Vol.2

特别推荐

一、《PS2至尊游戏年鉴》，收录2004年上半年整整100款值得关注的PS2游戏！

二、《PS2日版游戏历史销量200强》，为您倒数自PS2诞生以来在日本最热销的200款PS2游戏！

PS2软硬件完全手册

收集所有您关心的PS2软件、硬件热门话题！包括模拟器、HDLoader、手柄鉴别……

永久收藏经典游戏攻略

题材涉及精挑细选的20款您万万不可错过的PS2经典游戏！其中包括三大游戏小说、四大中文游戏攻略，共十七篇超完美攻略！

永久收藏金曲MV DVD

收录25首近两小时高画质PS2游戏歌曲影音！全部中日（英）可开关字幕！

Gamehal